

Les Cahiers de l'Animation

VACANCES LOISIRS

38 FRANCS ■ UNE PUBLICATION DES CEMÉA • TRIMESTRIEL JUILLET 1999 • NUMÉRO 27



ISSN 1243-6852

Aménager l'espace

L'espace, objet d'éducation¹

FRANCINE BEST

Une psychologie de l'espace est insuffisante pour rendre compte des moments divers du développement de l'espace chez l'enfant. L'espace se construit, est construit par chaque sujet pensant; dans cette construction intervient l'éducation.

Pour bien cerner cette affirmation «l'espace est l'objet d'une construction de la part du sujet», force nous est faite de présenter une conception philosophique de l'espace.

Contrairement à ce qu'ont avancé les théories empiristes associationnistes, l'espace n'existe pas sans sujet qui le perçoit, sans sujet qui s'y meurt. L'espace n'est pas un donné objectif. Il faut, pour que l'espace soit constitué comme objet, qu'il soit d'abord une catégorie de la sensibilité, une possibilité du sujet percevant qui rend possible l'existence même de l'espace.

L'espace n'est pas un donné amorphe que l'enfant ou l'adulte trouverait là, tout fait, qui s'imposerait de l'extérieur. L'espace qui nous entoure, que nous percevons, que nous vivons, nous le construisons. Nous le construisons tout au long du développement de notre personnalité.

L'espace est le résultat d'une relation du sujet au réel «extérieur» et il est la condition de possibilité de cette relation.

L'espace ne peut être étranger au sujet

Qu'est-ce qu'un espace où il n'y aurait pas d'homme? Même si l'on prend comme exemple l'espace sidéral, ce dernier n'existe que parce que nous percevons les astres et les étoiles, que parce que les astronomes et les astronautes l'étudient et s'efforcent de le

comprendre, de le parcourir, de le représenter. L'espace n'existe que dans sa relation à l'homme, au sujet. Pourtant l'espace est déjà là: lorsqu'un petit d'homme naît, il se trouve dans un environnement déjà construit, tout préparé, qu'il va découvrir. Mais cette qualité de l'espace d'«être-déjà là» n'entraîne pas ou n'implique pas l'extériorité de l'espace par rapport au sujet: si ce bébé ne percevait pas, il n'y aurait pas d'espace pour lui.

Les paradoxes de l'espace

L'espace n'existe que dans sa relation à l'homme, dans sa relation au sujet; il n'est pas «le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses mais le moyen par lequel la position des choses devient possible»², et pourtant, l'espace est rencontré, perçu par l'homme; il est «déjà là».

Autre paradoxe, qui traverse toute l'éducation de l'espace: l'espace a déjà été construit par les autres – l'enfant le découvre – l'espace n'est pas «le vide»; et, par ailleurs, chacun choisit, construit ses repères dans cet espace «déjà là»; chacun est en droit de modifier son espace environnant, de le recréer.

Ces paradoxes n'empêchent nullement d'affirmer que fondamentalement l'espace est construit par le sujet percevant, par le sujet se mouvant, se déplaçant, si bien qu'il y a des espaces selon les âges, les états, les intentions du sujet. L'espace des cosmocrates n'est pas

l'espace de jeu d'un tout-petit. L'espace dépend des orientations que prend le développement d'une personnalité. Tout cela explique que l'espace soit un objet d'éducation: l'espace n'est pas un être tout fait, il se construit peu à peu. De là vient la nécessité de l'intervention de l'éducation: l'espace est un objectif d'éducation, un objet d'éducation. Objectif parce que l'éducateur essaie de développer au maximum la précision, la finesse de la perception de l'espace, de donner des occasions de représenter, de se représenter l'espace. **Objet parce que l'espace est un objet de travail, il est ce sur quoi l'enfant travaille.** Entendons-nous sur ce terme de travail: l'enfant dans le jeu, dans ses actions «travaille» sur l'espace et dans l'espace. La nécessité d'une éducation de l'espace est patente: bien des adultes, qui n'ont pas bénéficié d'une



L'espace est la condition de possibilité de l'action.

© : D. Chauvade

telle éducation, sont dans l'impossibilité de se diriger d'après une carte – il s'agit dans ce cas d'une lacune dans la représentation que l'on a de l'espace – ; bien des adultes sont dans l'incapacité d'indiquer une rue, ils ont peine à situer leur propre corps dans l'espace ; bien des adultes se perdent dans des villes dont ils ne parviennent pas à avoir une vision globale. Quand on recense ainsi les lacunes des adultes par rapport à l'espace, on se rend compte que pour qu'un homme soit maître de lui-même, c'est-à-dire maître de son espace, il faut toute une éducation, une série d'actions venues des éducateurs, que ces actions s'inscrivent dans l'espace même, sur « le terrain » – et c'est toute la question de l'aménagement des espaces – ou que, plus directement, ces actions portent sur les individus en leur offrant une série d'activités ayant pour objet la perception et les représentations de l'espace. Si l'une des finalités de l'éducation nouvelle est bien la maîtrise des milieux dans lesquels vit un sujet par ce sujet lui-même, on ne peut faire l'économie d'une éducation de l'espace. Il nous faut préciser, pour qu'une telle éducation reçoive des orientations justes, la nature du sujet construisant l'espace.

Qui est ce sujet, qui fait que l'espace existe ?

Est-ce une pure intelligence forgeant des représentations, des concepts de l'espace ? Certes non. Ce qui est le cœur, le centre, le déclencheur de l'espace, ce qui est le sujet essentiel et existentiel de l'espace, c'est le corps, le corps qui perçoit, le corps qui se meut, c'est le sujet « perceptivo moteur ». C'est le corps qui oriente l'espace, qui nous situe dans cet espace. Haut et bas n'ont de sens et de signification que par rapport à la station debout. L'espace du bébé allongé dans son berceau n'est pas celui de l'enfant qui marche et court, c'est encore moins l'espace du géographe ou celui du géomètre. Et ce corps, c'est le mien, c'est moi, c'est « mon propre corps ». Dans cette perspective, le corps et le sujet percevant, pensant, parlant ne font qu'un. C'est le corps en mouvement, le corps agissant qui forgent l'espace : c'est « soi et le corps » de manière indivisible, totale, existentielle, plongé dans tous les actes de la vie. « Ce qui importe pour l'orientation du spectacle (d'un ensemble spatial que je

perçois) ce n'est pas mon corps tel qu'il est en fait (le corps connu par le biologiste) comme chose dans l'espace objectif, mais mon corps comme système d'actions possibles »... « le corps comme système d'actions possibles »... Nous n'avons d'espace que parce que nous le percevons, que parce que nous agissons en lui et sur lui. En lui, sur lui. Quand nous agissons concrètement, avec nos mains, notre tête, notre intelligence, notre corps en mouvement, c'est à la fois nos mains, nos pieds, notre corps entier qui agissent et non notre « intelligence pure ». Sinon, nos actions n'auraient nul résultat concret. L'espace c'est le champ, le système dans lequel se déroulent nos actions. On ne peut imaginer des actions qui ne se feraient pas dans un espace. L'espace est la condition de possibilité de l'action. On ne peut pas dire que cet espace soit neutre, indifférent. Pour que nos actions dans et sur l'espace aient une efficacité, il faut que la pensée et le corps, en même temps, « articulent » au maximum cet espace et que l'espace que nous trouvons devant nous soit aussi « articulé » que possible, avec des repères.

L'espace est à la fois ce que je trouve là, préformé, construit par les autres et en même temps je vais être tenu de le transformer en agissant et pour agir. Plus l'espace comportera de repères le structurant et comme « me sautant aux yeux », plus je pourrai me repérer dans cet espace déjà là, plus je trouverai un espace bien « articulé », bien fait d'avance, plus ma perception sera ample, précise et plus je pourrai modifier cet espace. Notre action sur l'espace consiste à articuler davantage ou autrement un espace qui comporte déjà des repères à articuler selon mes intentions – intention de faire converger les regards sur la parole, intention de jouer dans une salle, intention de modifier l'arrivée de la lumière, etc. Ces réflexions largement empruntées à Merleau-Ponty devraient nous inviter à choisir une pédagogie de l'espace donnant priorité : aux mouvements du corps, aux conduites motrices, aux perceptions des choses, aux actions. Et ces priorités pourraient devenir des règles orientant ce que fait l'éducateur lorsqu'il aménage des espaces de jeux, d'activités, de vie, lorsqu'il propose des actions sur l'espace, des activités dans l'espace. « Mon corps est là où il y a quelque chose à faire. »

Une psychologie génétique de l'espace

Cependant, pour éclairer encore davantage le bien-fondé de telles orientations, il faut revenir à la différenciation de l'espace, à la diversité des espaces selon les âges. Seule une psychologie génétique, se référant à Piaget et à Wallon, peut apporter cet éclairage. Pour ces psychologues, l'espace est construit par l'enfant, par le sujet.

L'espace du tout-petit allongé dans son berceau est lié aux premières perceptions qui elles-mêmes dépendent de la position du corps, des gestes de l'enfant. Mais, même dès cet âge, le « spectacle » doit être « aussi articulé que possible » pour que se construise la perception. Un plafond garni de mobiles structure différemment d'une surface atone ces premières perceptions. Les changements de position corporelle (asseoir un bébé, le prendre dans ses bras en simili station debout) diversifient les perceptions, aident à construire l'espace « perceptivo moteur » du premier âge. La grande rupture vient avec la station assise, puis debout et avec la marche. Se déplacer, mouvoir son corps assignent des directions, des structurations à l'espace proche. Ces mouvements, ces déplacements structurent et créent quasiment l'espace. Ils sont un point-clé de la construction de l'espace. Pour présenter de manière condensée l'extension, progressive selon les âges et les stades, de l'espace chez les adultes et chez les enfants, on peut avoir recours au schéma proposé par Moles et Rhomer et que l'on intitule d'un joli mot « les coquilles de l'homme ». À l'adolescence, l'intelligence conceptuelle fonctionnant « à plein », on peut aborder l'espace par le biais des représentations que l'on en fait. Une « géométrisation », une mathématisation extrêmes de l'espace deviennent alors possibles. Les espaces cartographiés sont lus, décryptés, compris. Le lointain, l'étranger sont alors objet d'intérêt et objet de connaissance. ■

1 - Extrait d'un article paru dans *Ven 333*.

2 - M. Merleau Ponty, *Phénoménologie de la perception*, ed. Gallimard.

Aménager : pour quoi, pour qui, comment ?

BERNARD GILLOT

Il est banal de dire que le cadre de vie a une influence sur l'épanouissement de l'enfant. Chacun souhaite une influence heureuse, bénéfique. Utilisateurs ou parfois visiteurs des lieux destinés à la vie des enfants peuvent s'interroger si les intentions des créateurs d'espaces collectifs, des organisateurs de séjours sont bien traduites dans les équipements proposés.

L'aménagement est toujours le résultat d'une décision et les choix effectués engagent souvent pour plusieurs années. Pour préparer l'écriture de l'introduction de ce dossier, j'ai reçu de Robert Lelarge un document publié en 1949 : Journées d'études sur les colonies de vacances (*Vers l'Éducation nouvelle*). Ce document est remarquable : c'est un compte-rendu des travaux de commissions. On y trouve les idées fortes qui fondent l'originalité des Ceméa en matière d'intervention sur les lieux de vie. La commission III « Aménagement » propose dans le détail des réponses dictées par les intentions pédagogiques. Les participants s'interrogent, ouvrent des pistes toujours d'actualité.

La définition du Petit Robert : AMÉNAGER, c'est « disposer et préparer méthodiquement en vue d'un usage déterminé ». Cela suppose une démarche rigoureuse, quel que soit le niveau d'intervention.



Rangement : trouver des réponses aux problèmes constatés.

© : Bertrand Charvache

Intervenir dans ses lieux de vie

Lorsque nous arrivons dans un lieu comme utilisateurs, nous pouvons nous interroger sur son adaptation à nos intentions. « La première impression du cadre de vie considéré comme milieu physique de l'enfant a plutôt une tonalité émotionnelle : c'est vaste, c'est blanc, c'est chaud. »¹ Essayons de percevoir ce qui produit l'effet. Comment est disposé le mobilier pour l'accueil, pour la vie quotidienne, pour les déplacements, pour les activités ? Une salle à l'aspect désordonné, peut-on l'organiser différemment ? Doit-on garder soixante chaises si notre effectif est de trente ? Avons-nous besoin de toutes les tables dans cette salle ? Les circulations sont-elles évidentes, suffisantes ? Qui sont les utilisateurs, quel âge, quelle taille, quelles habitudes culturelles ? L'attribution habituelle des locaux nous convient-elle ? Premier niveau d'analyse qui va nous mettre en relation avec le responsable de la maison, que peut-on déplacer (sans oublier les impératifs exigés par la sécurité) ? Cela suppose du mobilier modulable ou pour le moins « mobile » résistant aux manipulations. Il y a encore dans des écoles des tables à bancs fixes qui limitent toute variation de l'organisation spatiale des classes.

Aménager commence par observer, analyser, proposer, déménager

Cette disposition des premiers jours doit être interrogée au cours du séjour en regardant vivre les enfants, les adultes. L'évolution de la collectivité, de son organisation, de ses activités peut inviter à modifier à nouveau la disposition et la répartition des espaces. Le choix du mode de vie proposé détermine l'aménagement. La douche est-elle pour tous au même moment ? Qui met le couvert ? Les lieux d'activité sont-ils en libre service ? Quelles priorités se donne-t-on ? Je me souviens d'un centre de vacances installé dans un collège rural où nous voulions faire oublier le cadre scolaire et développer l'autonomie des enfants. Nous étions un peu à l'étroit dans la salle à manger de la cantine. Les déplacements des enfants généraient des incidents, les repas trop bruyants incitaient à des interventions répétées désagréables. Quelles réponses au problème constaté ? Interdire les déplacements, les conversations ? Nous avons préféré créer un deuxième espace sous le préau voisin en sortant deux tables, avec claustra en toile de jute, banquette de détente réalisée d'une porte « Iso Plane » posée sur quatre parpaings. L'atmosphère des repas en



Aménager, c'est imaginer et réaliser des modifications qui vont changer la vie.

a été complètement transformé avec un plus, la possibilité de dissocier le moment et la durée des repas dans les deux lieux (aujourd'hui le prix des mobiliers de jardin permet l'installation de terrasses très accueillantes).

Dans un autre centre, les jeunes enfants ne pouvaient se coiffer devant les miroirs, ils avaient été fixés à la hauteur des adultes, principaux utilisateurs des lieux. Ce problème s'est vu réglé à peu de frais en suggérant de modifier le positionnement des miroirs rectangulaires (le grand côté disposé verticalement).

Ces exemples posent une question essentielle : acceptons-nous les lieux proposés sans intervenir, subissons-nous les désagréments de situations difficiles ou nous autorisons-nous à intervenir dans le court terme, puis le long terme ? Si le concepteur pense pour les utilisateurs et refuse toute intervention des usagers il peut l'inscrire dans le mobilier. J'ai vu une auberge de jeunesse où les bancs du séjour, confortables, sont en béton et scellés au sol. Dans un centre de vacances, ancienne ferme rénovée, des tables de ferme rustiques et massives, séparées par des murets cimentés pour garder le style « ancienne étable » ne seront jamais déplacées et bloquent toute autre utilisation de la salle à manger...

Une démarche

Il y a des aménagements rapides, provisoires, économiques. Ils permettent de tester et valider les propositions. Un deuxième niveau peut être la réalisation d'aménagements plus élaborés. Une étape souvent escamotée est alors indispensable. On peut la nommer élaboration du programme. Il s'agit de déterminer ce que nous souhaitons en matière de pédagogie.

Par exemple, pour répondre à un besoin d'affichage commencer par un questionnaire : quelle est la nature des documents, le format, la quantité, la fréquence de renouvellement ? Qui affiche ? Quelle est la taille de celui qui doit regarder ? Lieu de passage, lieu de travail ? Durée de vie projetée de l'équipement ? C'est en possession de toutes ces informations que l'on esquissera des réponses possibles en terme de besoins. Par exemple 20 m² de surfaces verticales mobiles appuyées sur les murs et pouvant se positionner à différentes hauteurs avec un dispositif de fixation des documents rapidement mis en œuvre. Les dimensions peuvent être précisées. Faire alors l'inventaire de ce qui est proposé dans les catalogues. Panneaux métalliques avec aimants, panneaux de liège avec épingles, supports adhésifs... Étudier les prix de revient. Si ces objets ne répondent pas au programme il est possible de créer son propre matériel. Si pour un court séjour, des panneaux de polystyrène appuyés contre le mur... un rouleau de carton ondulé... répondent à la fonction, pour les séjours suivants il faut proposer à l'organisateur une réponse plus élaborée. Si la recherche peut se faire avec des maquettes, il est bon de visualiser par des simulations en grandeur réelle et en volume les aménagements souhaités pour les tester en situation. Cela permet de voir des aspects non prévus. Cela évitera des réalisations et des dépenses regrettées. Je connais des cloisons mobiles très coûteuses qui ne sont jamais déplacées, des aménagements pertinents jamais utilisés. J'ai vu des documents « scotchés » sur des murs à côté de panneaux d'affichage vides. Cette situation doit conduire l'aménageur à expliciter ses choix mais aussi à anticiper sur les besoins des futurs usagers.

Agencer

La diversité des utilisateurs peut conduire à des choix qui ne satisfont personne. La polyvalence souvent préconisée peut être une très mauvaise réponse. Le concepteur peut, dès la construction, prévoir dans le programme des équipements qui faciliteront l'adaptabilité. Murs cloisons avec rangements intégrés, structures pouvant recevoir des rayonnages mobiles, des coffres, des panneaux, des appareils d'éclairage. Des mobiliers modulaires : plateaux et tréteaux, casiers et boîtes de rangement, meubles à roulettes, seront mis à disposition à la demande. L'utilisateur devient alors un agenceur. Chaque groupe utilisateur peut décider de l'équipement de son cadre de vie. Dans les lieux peu équipés, au centre de vacances, dans des collectivités de courte durée il est possible d'utiliser des matériaux détournés de leur fonction habituelle. Briques et planches brutes de sciage pour des étagères, cuvettes, caisses en matière plastique achetées, cageots en carton de même format, récupérés pour les rangements, séchoirs à linge pour la présentation des papiers... Les démarches de mise en œuvre seront identiques : pourquoi faire, pour quels utilisateurs, pour quel projet pédagogique ?

Aménager, c'est un état d'esprit, c'est refuser de subir sans réactions des lieux mal organisés, c'est penser, projeter, réaliser des modifications qui vont changer la vie, c'est une démarche pédagogique de prise de pouvoir sur son environnement. ■

1 – Conférence de Robert Lelarge, L'influence du cadre de vie sur l'épanouissement de l'enfant, Ven 328, 329.

Construisons des claustras

MONIQUE FEIX

Cette construction, d'usage courant aujourd'hui, désigne un élément mobilier délimitant un espace.

Il tire sa dénomination d'un mot latin neutre *claustra* (sens premier : fermeture d'une porte, verrou ; par extension : barrière, clôture). Il se différencie cependant de l'idée d'enfermement par sa relative transparence, voire sa fragilité visuelle ou sa mobilité. Il sépare, structure un espace trop grand, crée un lieu refuge, change les déplacements dans la pièce mais n'arrête pas totalement la vision globale du lieu tel que le fait un mur. Il peut avoir une existence temporaire, voire éphémère : décor d'un soir pour une fête ou au contraire déterminante d'un coin intime dans un espace d'habitation.

Claustras pour la fête

Il faut que l'investissement « fabrication » et le prix de revient soient en relation avec le temps de vie du décor. On privilégie dans ce cas les matériaux légers qui permettent les moyens de fixation les plus élémentaires. L'exemple type me paraît être l'utilisation de matériaux vendus en rouleaux : crépons, plastique transparent ou non qui peuvent être fixés au plafond par des punaises ou de l'adhésif double-face – suivant le support.

Le travail de recherche se situe dans le choix des couleurs et des matières, dans les dispositions dans l'espace : – délimitation de coins buffet, conversation, fumoir – induction de circulation qui prendront des formes de jeu au sens des praticables du sculpteur Sotto.

Claustras permanents

Ils méritent une recherche de plus longue haleine : détermination de l'endroit et dans quelles dimensions. Il est important de visualiser ces deux aspects à l'échelle réelle par des simulations en papier et de vivre avec quelques jours pour en contrôler la pertinence. Les moyens de fixation au plafond doivent être solides : chevilles adaptées au

type de plafond et vis. Les catalogues des magasins de bricolage donnent de bonnes indications à ce sujet. La réalisation peut enfin commencer.

Principe du tissage

Il faut deux barres de montage rigides, une en haut, une en bas (la longueur des barres correspond à la largeur du panneau). Ces deux barres sont reliées par des fils de chaîne, plus ou moins espacés entre eux, qui restent souples de façon à pouvoir « avaler » des matériaux de trame plus ou moins épais. Des éléments divers seront passés dessus-dessous entre les fils de chaîne, comme un point de reprise. Le claustra est suspendu par la barre du haut. On le commence par le bas (a).

Systèmes de montage de la chaîne

● Sur barres de bois

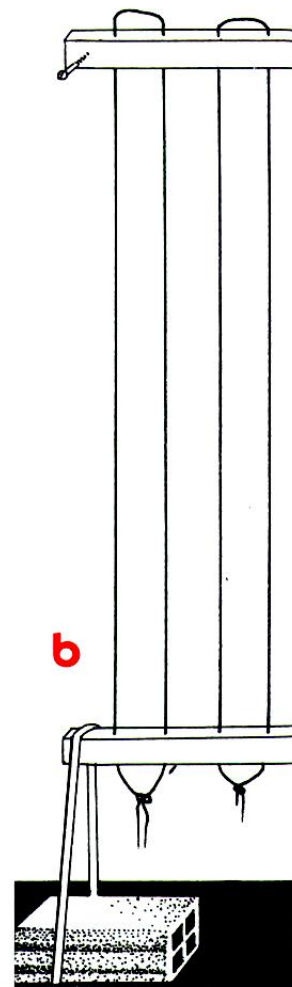
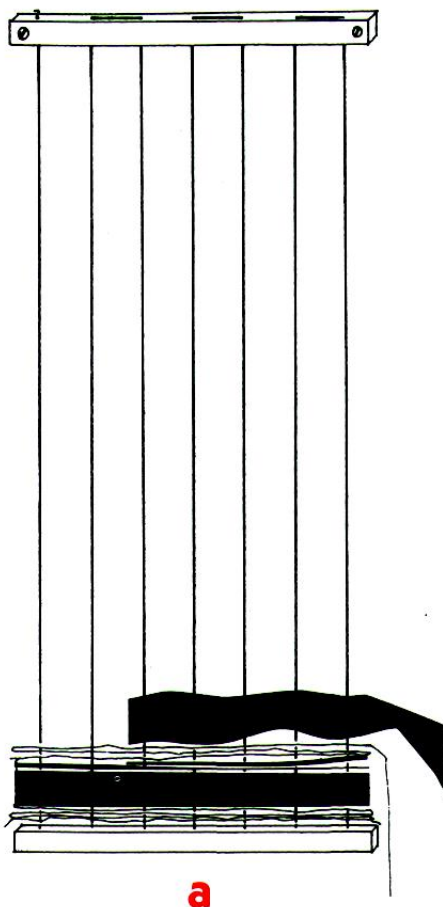
Montage en fils simples (b)

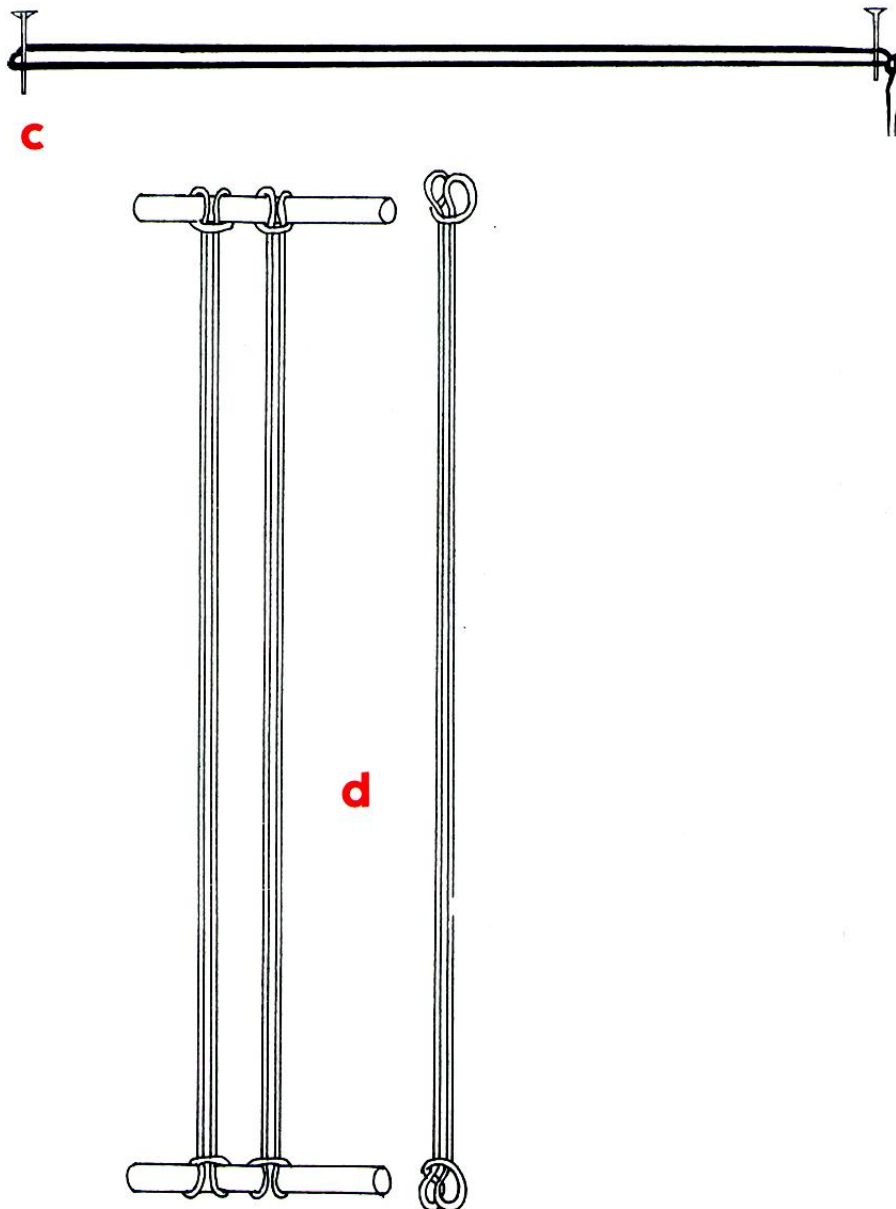
Matériel : liteau 2/1, carrelet 2/2 ou planchette 4/1, 6/2 à choisir pour leur rigidité en fonction du format du claustra.

Percer au foret tous les 2 à 10 cm, suivant l'écartement souhaité des fils de chaîne.

Les formats rectangulaires 2/1, 4/2, 6/2 seront percés sur chant.

Enfiler les fils de chaîne (chanvre, gros cordnet de coton, drisse de nylon) sur la barre du haut, comme le montre le croquis b.





Fixer solidement la barre du haut au plafond à l'emplacement définitif. L'enfilage de la barre inférieure pose le problème de la régularité de tension des fils de chaîne.

Suspendre la barre à la hauteur voulue (hauteur du panneau + quelques centimètres qui sont avalés par la trame) par les fils de lisière droite et gauche.

Maintenir la barre en place par des poids.

Les fils de chaîne sont ainsi noués deux à deux sans trop de difficultés.

● Sur tubes métalliques

Montage de la chaîne en fils doubles

Matériel : fortes tringles à rideaux, tubes électriques en acier.

Ce montage, plus rapide, permet de régler l'écartement des fils de chaîne et d'en ajouter si nécessaire en cours de travail. Cependant, il donne au tissage un aspect plus fruste.

Nouer en double chaque fil de chaîne en faisant une boucle autour d'un gabarit (par exemple, deux pointes écartées de la longueur de la tapisserie) (c).

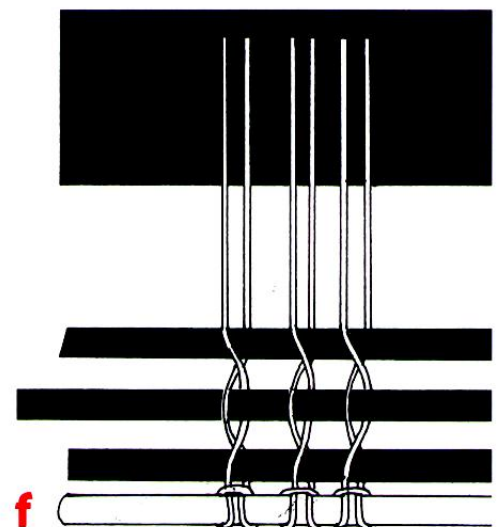
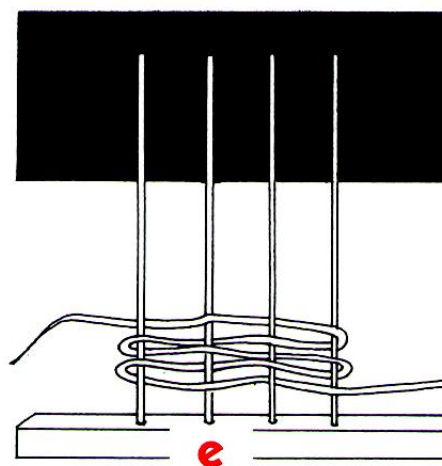
Lorsqu'on a le nombre de fils de chaîne voulu, les fixer aux barres par des nœuds tête d'alouette (d).

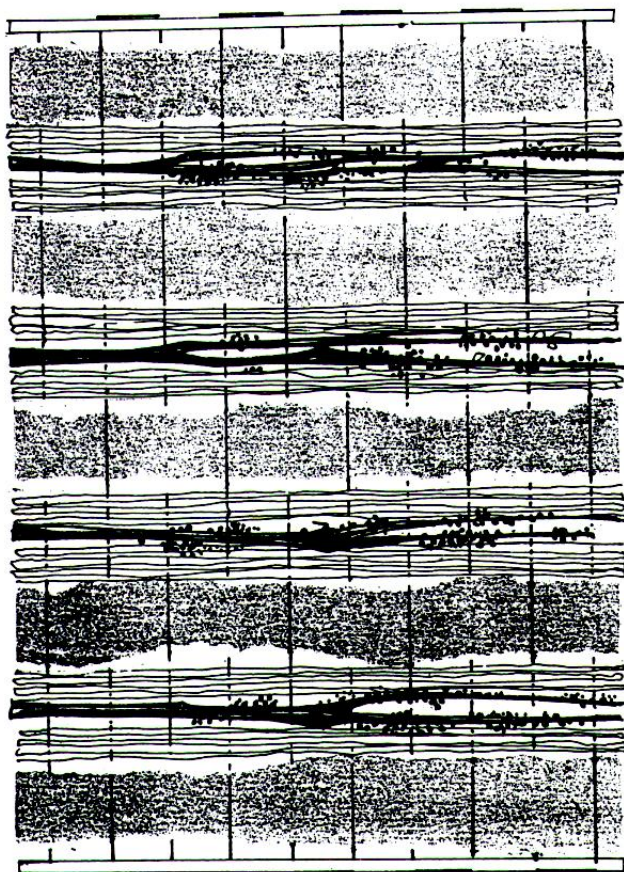
Fixer la barre du haut au plafond.

L'élément de base du claustra est prêt.

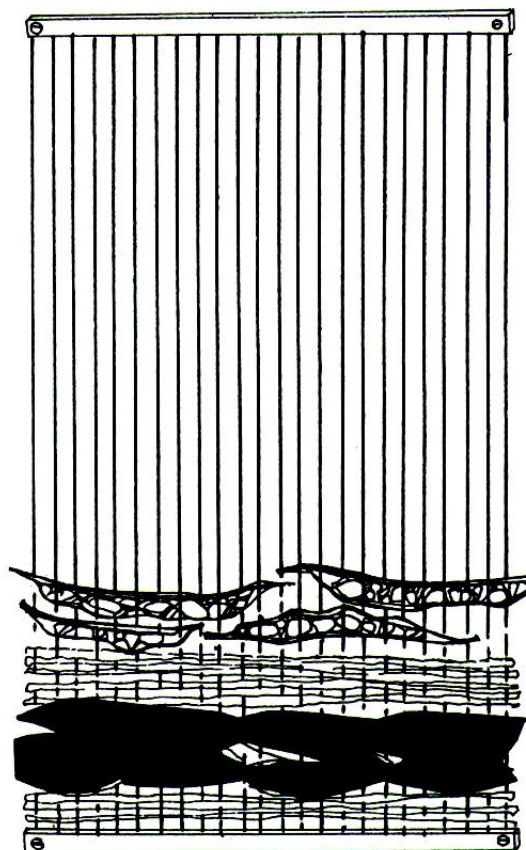
On passe les éléments de trame au point de reprise dans le cas du montage n°1 (e).

On bloque chaque élément de trame entre les deux fils de chaîne en croisant entre chaque élément, dans le montage n°2 (f).





g



h

Les matériaux de trame

Ils peuvent varier à l'infini.

- Planchettes de bois.
- Tourillons.
- Lattes déroulées pour modèles réduits (naturelles, teintes ou cirées).
- Bandes : de carton léger gris ou de couleur, de carton ondulé (en utilisant l'endroit, l'envers, le sens des cannelures), de papier Canson ou popset que l'on peut rendre plus rigide par pliage, de moquettes (chutes), de matières plastiques (en feuilles ou en tubes), de tissus un peu rigides genre toile de jute, de papier « affiche » déchiré qui donne des formes plus incertaines.
- Rouleaux de papier crépon.
- Éléments naturels : les baguettes, qui donnent des matières et des coloris infinis, le rouge du cornouiller sanguin, le sureau tacheté que l'on peut écorcer ou non; les cosses, caroubier, glycine, catalpa, paulow-

nia... les pailles plus ou moins rigides et dorées, comme la molinie bleue, plus ou moins échevelées, auxquelles on laisse les graines, comme les rumex oseille; les tiges à récupérer sur les chardons cardères et l'angélique des bois qui deviennent beiges ou gris au séchage.

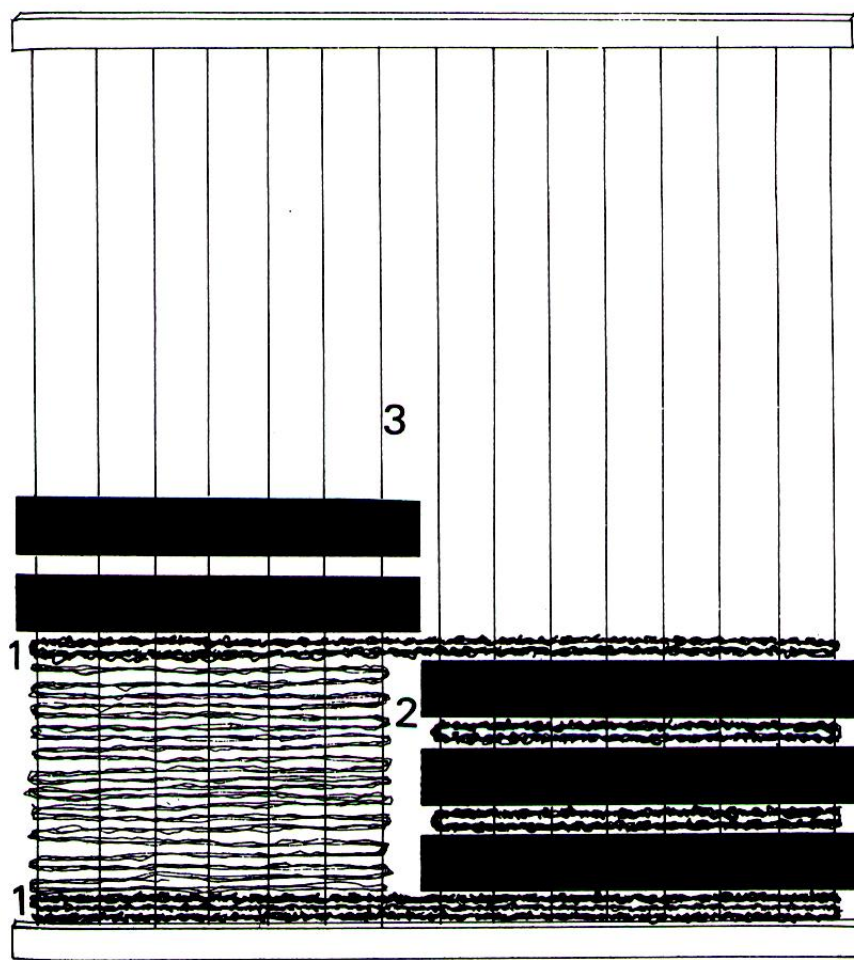
- Fibres utilisées habituellement en tissage : grosses laines; ficelles, chanvres, sisal, ficelle de lieuse, ficelle à tabac, etc. La gamme des possibilités est tellement étendue qu'il est difficile de choisir. C'est là que le jeu passionnant commence, il faut trier les matières, les couleurs, c'est le moment où la branche de lierre si jolie autour de l'arbre rechigne à se ranger dans les fils de chaîne. Voyons, vais-je faire un échantillonnage de richesses ou bien vais-je assortir, accorder ou opposer en contraste trois ou quatre types d'éléments que je vais choisir en les comparant pour mon plaisir des yeux ?

Les éléments choisis, il faut déterminer leur place pour composer l'ensemble. Ou bien simuler chaque partie de l'ensemble à l'aide de grandes surfaces de papier et sélectionner ensuite les éléments qui vont convenir.

Dans la réalité, souvent les deux démarches s'interpénètrent et se superposent. Souvent aussi les structures dépendent des matériaux utilisés et des quelques données techniques qui suivent.

Quand les matériaux sont rigides et assez longs pour s'installer sur toute la largeur de la tapisserie, on ne rencontre pas de grandes difficultés (g). Il est suffisant d'intercaler entre chaque élément quelques brins de laine ou de ficelle qui maintiendront l'écartement des fils de chaîne et formeront les lisières. Les fils de chaîne peuvent être assez espacés (6 à 10 cm).

Par contre, les éléments courts, feuilles de maïs par exemple, nécessiteront des fils de



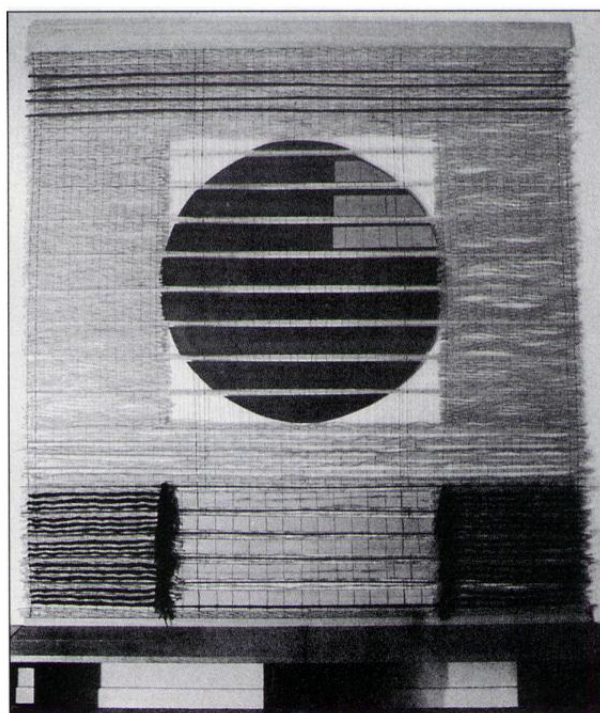
i

chaîne très serrés qui peuvent nuire à l'effet que l'on souhaite (h).

Une forme importante peut être inscrite dans un panneau mais il est nécessaire de la morceler afin qu'elle ne s'effondre pas sous son propre poids.

Les fils horizontaux (1) se développent sur toute la largeur de la tapisserie et maintiennent l'ensemble. Les fils (2) enveloppent le fil de chaîne (3) en formant une lisière interne, ce qui augmente encore la solidité (i).

Si ces quelques précautions sont prises, tout est possible. Il faut régler à sa convenance les rapports des formes, couleurs, des matières, l'importance des surfaces les unes par rapport aux autres. On peut même ménager dans le claustra des surfaces non tissées laissant apparaître la couleur des murs au travers des fils de chaîne. Le claustra s'intègre à l'espace et ne le masque pas. ■



Il faut faire travailler les murs

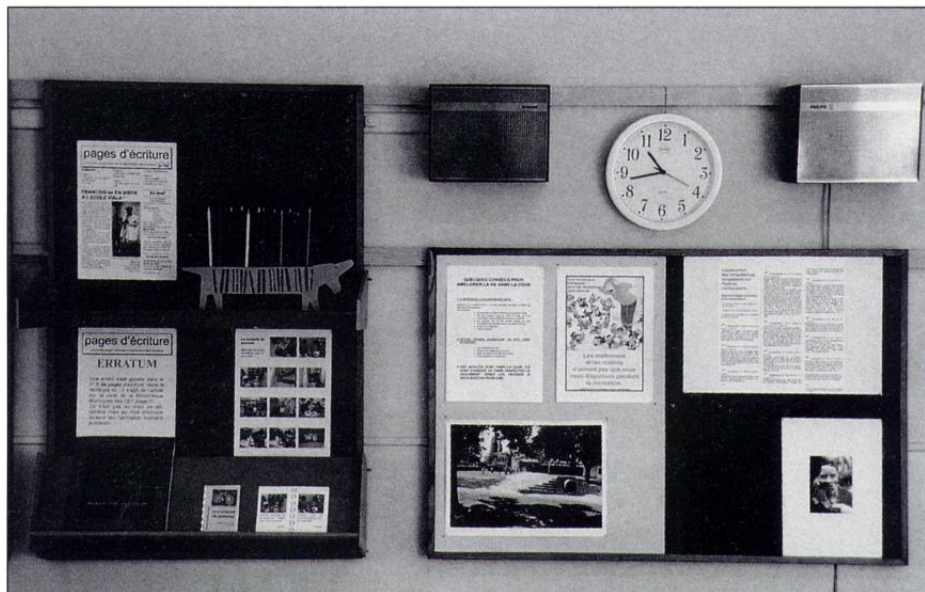
BERNARD GILLOT

L'aménagement que nous vous présentons a été testé dans des centres de loisirs, dans des écoles, il peut être mis en œuvre rapidement par des personnels d'entretien, son prix de revient le rend accessible.

Il faut faire travailler les murs. Ce titre est celui d'un article paru dans *Vers l'éducation nouvelle* n°s 110 et 111. On y trouve plusieurs propositions pour présenter, mettre en valeur, des documents, des objets. Pour toute collectivité, l'affichage reste un moyen privilégié de communication. Quand les locaux sont neufs ou fraîchement repeints, on entend souvent : « Ne fixez rien sur les murs, ils doivent rester propres. » Parfois un petit panneau a été fixé dans un format limité aux notes de service. Quelques années plus tard, la vie triomphe, les punaises et autres procédés archaïques perforent les plâtres, dégradent les murs.

Le programme ou cahier des charges

Prévoir des surfaces d'affichage pouvant se déplacer, se poser à plat le temps de la com-



© : Bernard Gillot

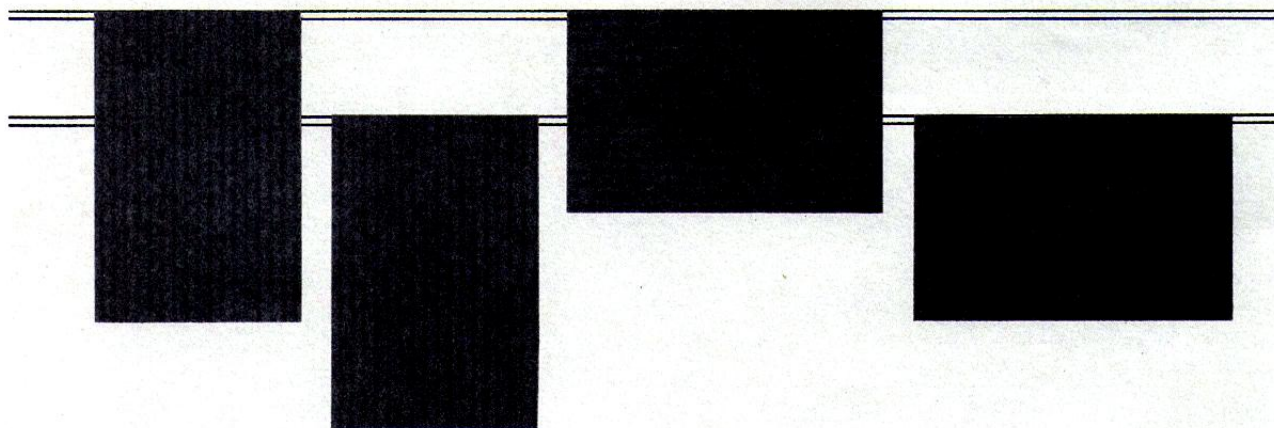
position, permettant la présentation d'objets sur un plan incliné ou surface horizontale, avec une grande souplesse d'usage. Pouvoir afficher des documents de différents formats, présenter des objets, des livres; suspendre des éclairages, du petit mobilier, des panoplies d'outils. Dans une classe, les besoins d'affichage sont importants. Ils évoluent sans cesse en fonction des activités. Les surfaces à afficher doivent être modulables. Il doit être possible d'utiliser plusieurs hauteurs de présentation en fonction de la taille des utilisateurs.

Une proposition

Réaliser un réseau fixé au mur (affirmé ou discret) sur lequel viennent s'accrocher des accessoires, panneaux, étagères...

Comment choisir les panneaux ?

En aménagement, les décisions sont interdépendantes, un choix en engage d'autres, il faut prendre le temps de la concertation. « Je veux des fonds de couleur... J'aime le liège comme fond sombre... J'affiche toujours sur du blanc... » Nous connaissons tous le problème du découpage du papier pour couvrir



© : Bernard Gillot

un panneau, la gestion des chutes... C'est la dimension des papiers qui va donner celle des panneaux ! Une feuille de papier Canson 50 x 65 cm ? Un peu juste, alors deux feuilles et voilà la dimension intérieure des panneaux. 65 x 100 ou 100 x 65. En contreplaqué de 5 mm le faible poids facilite les manipulations mais la rigidité est insuffisante. Encadrer avec des tasseaux à section carrée de 1,5 cm. La dimension extérieure devient alors 68 x 103 cm. Coller un matériau pouvant recevoir des épingles : liège d'isolation (15 mm d'épaisseur) revêtements muraux textiles...

Le réseau de lattes

Il faut faire solide pour anticiper sur les charges futures. Des tasseaux de 40 x 15 cm préparés (voir profil) sont collés (colle à plinthes) et vissés sur les murs.

La hauteur du tasseau supérieur sur le mur est choisie pour que le milieu d'un panneau posé horizontalement soit à la hauteur des yeux des usagers. Deux mètres à partir du sol est une bonne hauteur moyenne. Le décalage entre position portrait et position paysage des panneaux est de 35 cm. Le deuxième tasseau est posé à 35 cm de distance du premier. Le bois peut être vernis, ou peint de la couleur du mur.

Les moyens d'accrochage

Pour les panneaux utiliser des crochets disponibles en quincaillerie. Avec trois crochets dont un pivotant, les panneaux sont indifférenciés dans leur position. Les autres accessoires peuvent être fabriqués à la demande : crochet en fil de fer, pince à linge transformée, petit morceau de tôle pour fixer avec des aimants...

Les présentoirs et étagères

Une même construction, en contreplaqué de 10 mm, est utilisée dans les deux fonctions.

La fixation sur les panneaux se fait avec des tourillons chevillés dans les trous réalisés dans l'encadrement des panneaux à intervalles réguliers.

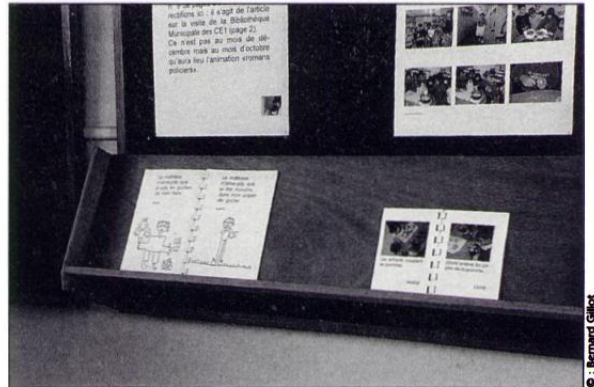
Des volumes en contreplaqué munis de crochets peuvent être directement suspendus au réseau.

Il est bon de prévoir une réserve pour le rangement des accessoires non utilisés.

En fonction des besoins, chacun pourra inventer.

L'équipement des murs est un outil pour faciliter la vie des utilisateurs.

L'actualisation et le renouvellement des affichages et des présentations seront fréquents s'ils sont facilités.



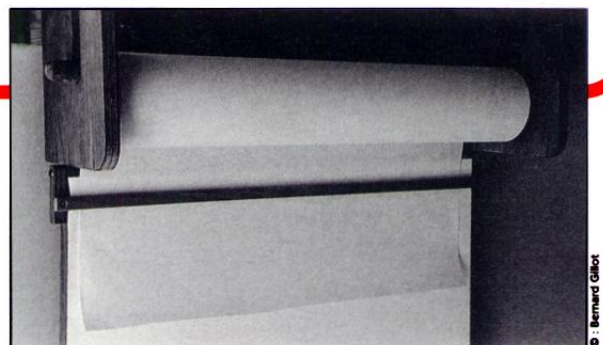
© : Bernard Gillot



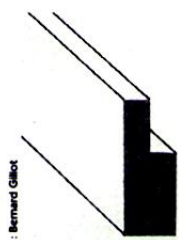
© : Bernard Gillot



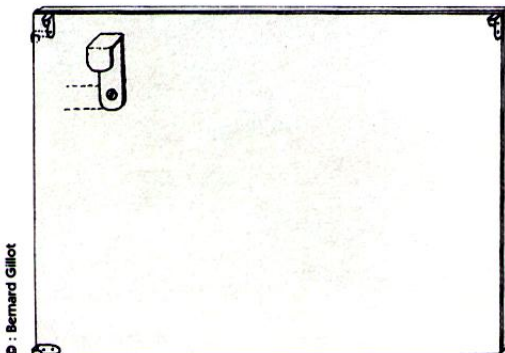
© : Bernard Gillot



© : Bernard Gillot



© : Bernard Gillot



© : Bernard Gillot

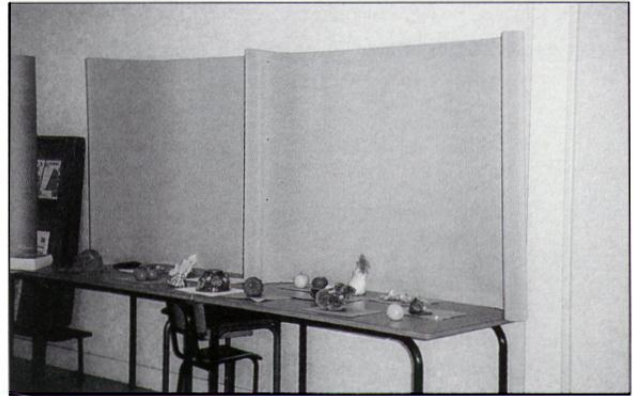


© : Bernard Gillot

Que vive le carton ondulé

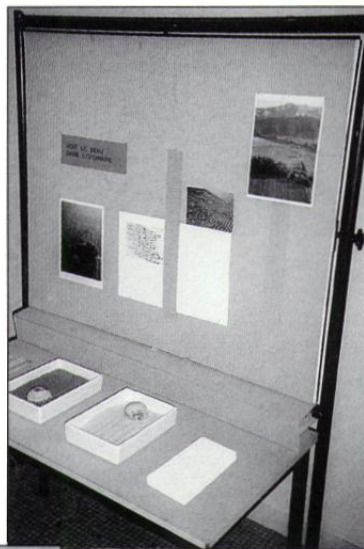
Le carton ondulé est le matériau de base utilisé ici pour permettre des affichages, exposer des documents, servir de fond au « coin musée ». Il est employé dans différentes situations présentées ci-dessous.

ODILE BOUHOURS



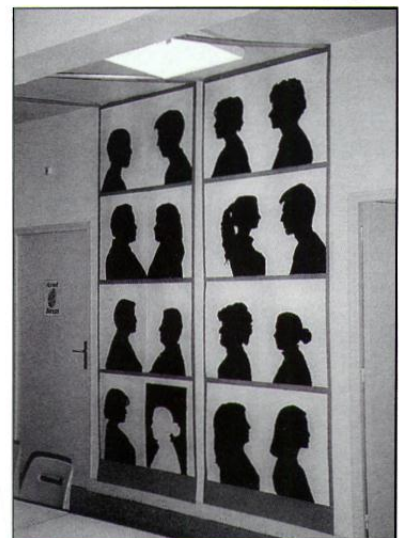
Le rouleau de carton de 1 m de large et 10 m de long est utilisé totalement. Les deux extrémités restent roulées sur elles-mêmes et forment deux piliers entre lesquels une surface de carton est tendue, sans coupe. L'ensemble est posé sur des tables devant un mur, les documents sont accrochés par des épingles à linge.

Un tableau noir est recouvert de carton agrafé. À la base, un volume n'est autre que le recouvrement de la planchette à craies. L'unité des matériaux utilisés est ainsi respectée.



Deux panneaux de carton de 1 m x 1,40 m, repliés à angle droit à chaque extrémité sont reliés par quelques grandes attaches parisiennes. Les plis raidissent l'ensemble posé sur des tables.

Une grande surface de carton ondulé est fixée sur une latte; coincée elle-même par des tasseaux flexibles faisant ressort, par déformation. Naturellement il faut disposer d'un point d'appui, ici une poutre intérieure. Une lampe vient compléter judicieusement le dispositif. Les documents sont épinglés.



Un petit panneau d'affichage en liège, solidaire du mur reçoit une grande surface de carton ondulé agrafé ce qui double pour le moins la surface utile.

Des caisses casiers

ROBERT LELARGE

Nous n'avons qu'à feuilletter les catalogues d'ameublement, mais aussi ceux des grands établissements d'art contemporain pour retrouver l'idée développée ci-après, des meubles simples, composables, adaptables à différents besoins.

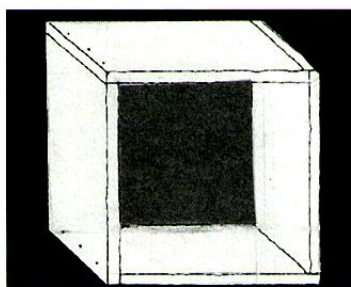
Des caisses qui sont des éléments de rangement, des bibliothèques, des niches à trésors, des présentoirs, mais aussi des éléments de mobiliers.

Des caisses récupérées, restaurées, peintes. Des caisses que l'on aligne, que l'on superpose, que l'on juxtapose. Des caisses pour animer un mur, construire un épi, accompagner un plan de travail : des caisses à tout faire. Depuis quelques années les marchandises de toute sorte voyagent en caisse de carton. De toutes forces et de toutes formes, elles constituent un réservoir de matériaux. Il y a toujours une face qui ne porte pas d'inscription.

Des caisses-casiers à construire

On peut donc construire, et cela va très vite si l'on s'organise bien, en établissant une chaîne de construction qui peut être proposée comme activité pratique au cours d'une réunion de l'équipe d'encadrement préparatoire à un centre de vacances. À moins que la menuiserie passionne le groupe, il est préférable de faire débiter les éléments de la construction avant le grand assemblage. Le choix du matériau est important. Si l'on est dans une région où les planches en sapin, genre voliges se trouvent facilement à un prix raisonnable, choisissez ce matériau, sinon prenez du contreplaqué de 10 mm d'épaisseur, solide et léger, ou des panneaux de particules 12 mm plus lourds et demandant du soin à l'assemblage.

En réalité, les faces du cube sont à débiter dans des dimensions différentes. En bois de 1 cm d'épaisseur, on tracera 40 + 1 cm, pour le contreplaqué de 10 mm également, pour le panneau de particule 40 + 12 mm. Le fond du cube sera débité à 41 x 41 cm, ou plus selon le matériau. Le montage doit être fait en « aile de moulin » comme l'indique le croquis.

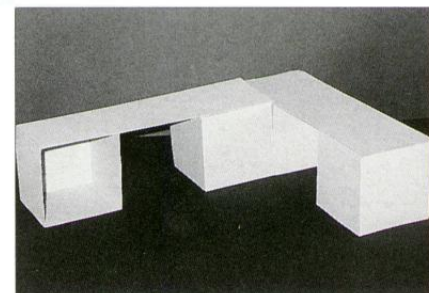
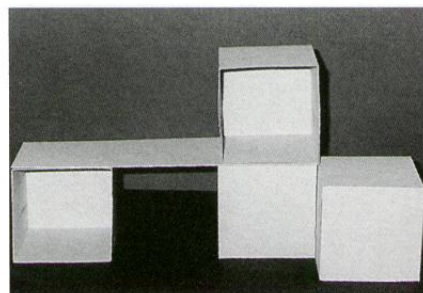
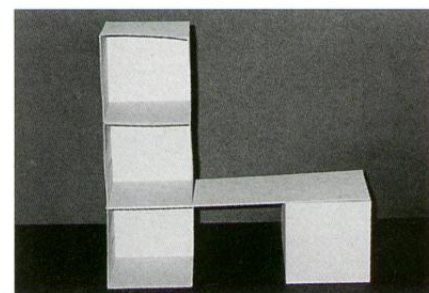
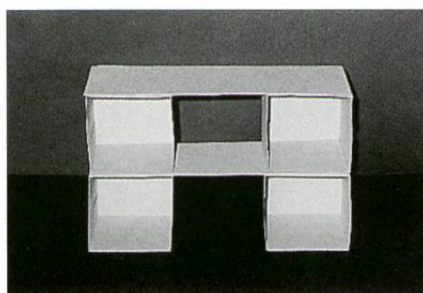


Après un léger ponçage assembler les différents panneaux. Il vaut mieux travailler à deux pour plus de précision. On peut coller à la colle à bois, puis pointer avec précision, les chants des panneaux étant assez étroits. Un trait de crayon ou un sillon tracé au trusquin aident le pointage. Il est possible d'utiliser des vis pour le contreplaqué mais il faut faire un avant-trou pour une bonne

finition. Le panneau de particule est assemblé à l'aide de vis spéciales qui n'ont pas le même pas-de-vis que les vis à bois. Par économie, et si cela ne gêne pas la solidité de la construction on peut remplacer le fond par un carton de relieur épais, parfaitement équerré. Si les constructeurs ont l'habitude de moduler leurs fabrications à partir du Modulor, l'échelle de dimensions harmonieuses établies par l'architecte Le Corbusier, ils peuvent s'y référer. De toute manière il faut tenir compte dans le projet initial de la taille des enfants ou des jeunes, auxquels s'adressent ces équipements.

Quelques compléments

Si les cubes sont de dimension raisonnable ils peuvent être complétés par des plateaux ayant la même largeur que la profondeur des éléments. On peut ainsi construire des bancs accompagnés ou non d'étagères et les équiper de coussins assez plats d'épaisseur. On peut aussi passer une sauce à la cire sur le bois ou peindre les panneaux de particules. Pour cette seconde mise en valeur, il est préférable de peindre avant le montage. D'années en années un véritable mobilier adapté équipera le centre de loisirs ou le centre de vacances. ■



Voir et traduire

GRUPE D'ÉTUDE DES ACTIVITÉS MANUELLES D'EXPRESSION TECHNIQUE ET PLASTIQUE DES CEMÉA

Cette série de fiches complète la série précédente : « Le décor, répétitions et cadences ». Elle conforte et élargit les conditions que posent la création d'un motif décoratif et sa multiplication.

On a déjà vu que les répétitions et les cadences, peuvent se conjuguer aisément comme moyens de décorer dans la simplicité. En réalité, ces façons de faire, tiennent compte davantage de l'organisation du motif, que du pouvoir décoratif de ce motif, isolé. A la rigueur, n'importe quelle forme peut être répétée, mais l'intérêt de l'effet décoratif vient aussi du caractère de la forme utilisée. Il faut donc mieux définir et polir les qualités d'un motif. Celui-ci doit donner l'impression d'être à plat, lisible, sans effet de perspective ou de volume. Ce qui n'empêche pas de réfléchir à ce que peut être un décor qui se déroule autour d'une forme, un cylindre par exemple.

Si un élément de la vie courante est choisi comme sujet du motif, il doit être à la fois reconnaissable et pourtant transposé. On pourrait dire que celui qui décore a un œil fixé sur la réalité, l'autre œil faisant office de gardien des lois décoratives.



Papier d'emballage d'un magasin de jouets américain.

Sur le plan technique, ces nouvelles fiches élargissent le catalogue des moyens simples dont nous disposons, car les moyens d'expression sont innombrables, quasiment illimités. Nous mettons également l'accent sur l'échelle des décors. On ne regarde pas un papier à lettre à la même distance que l'on regarde un décor mural. Tenir compte de l'échelle des motifs selon leur usage est donc indispensable. Tout moyen mécanique qui

économise en partie le travail de la main exclusivement répétitif, peut être exploré. Le décor étant choisi, la multiplication du motif par photocopieuse est un de ces procédés. Ce dossier peut aider à mettre de l'ordre dans les propositions faites par les magazines de mode ou les revues spécialisées dans la décoration en général. Il semble que les activités proposées ci-après, peuvent servir de base à l'analyse, même modeste, des objets décorés.

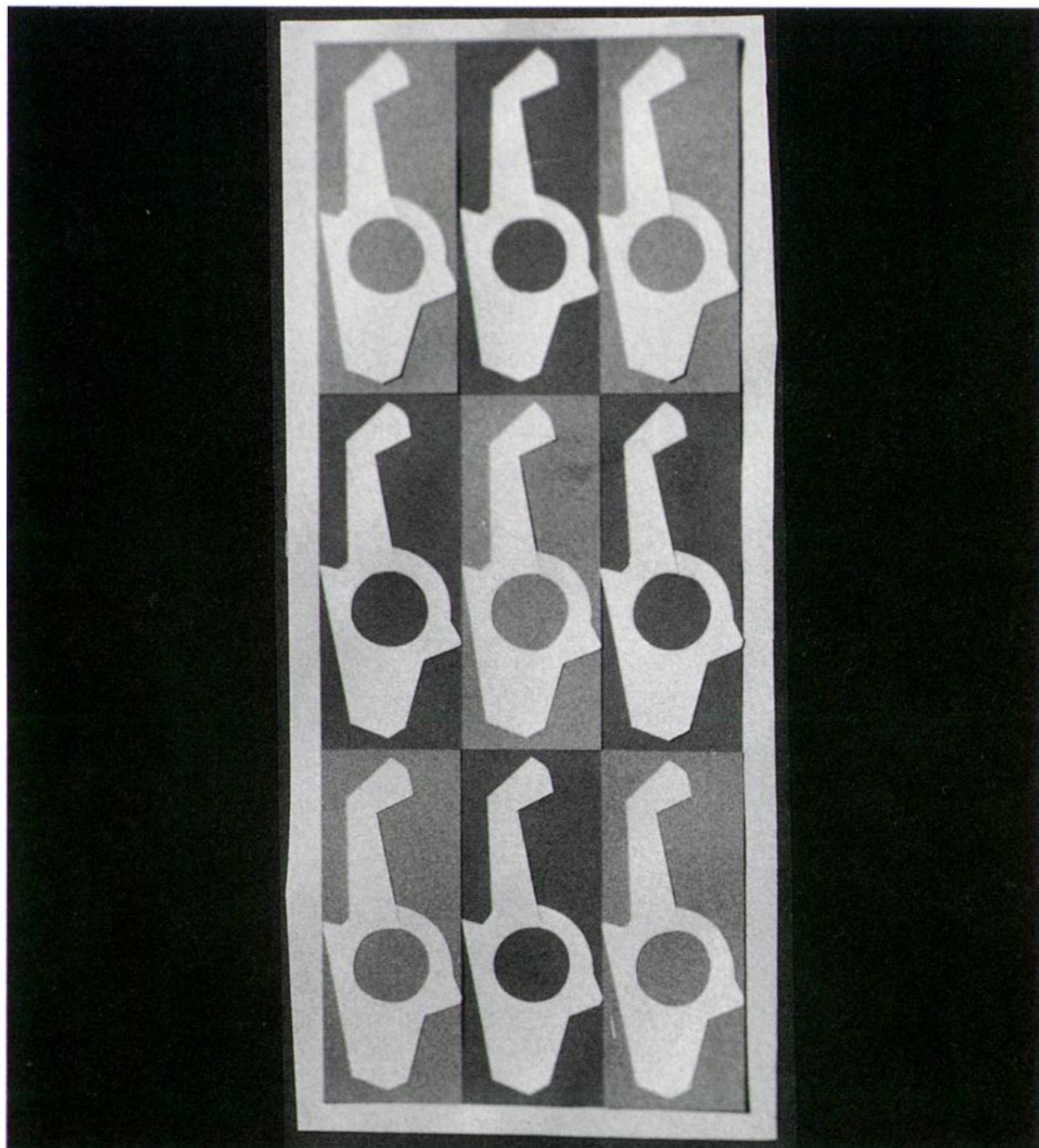
Le décor : cadrage et multiplication

CADRAGE D'UNE FORME

Le cadrage est un terme très largement utilisé par les photographes. Il s'agit pour eux de délimiter les dimensions et le sens d'une image en utilisant le viseur de leur appareil, en déterminant ce que l'on voit avant de prendre un cliché. Pourtant cette approche pose un certain nombre de

questions : maîtriser la lumière qui déforme l'objet, atteindre un sentiment de plénitude pour le sujet à fixer en cherchant la meilleure composition. Cette notion de cadrage se pose également pour ceux qui utilisent les motifs décoratifs. C'est cette phase importante qui est décrite ci-contre.





Cette recherche décorative en papier découpé peut être aussi préparatoire en tant que maquette à des réalisa-

tions de plus longue haleine : tapisserie à grands points, impression au pochoir sur papier ou sur tissu.



CADRAGE ET MISE EN PLACE DU MOTIF

À l'aide de quatre bandes de papier que l'on éloigne ou rapproche du motif, photo 1, déterminer un rapport d'égalité optique – équilibre – entre le noir et le blanc, le fond et la forme.

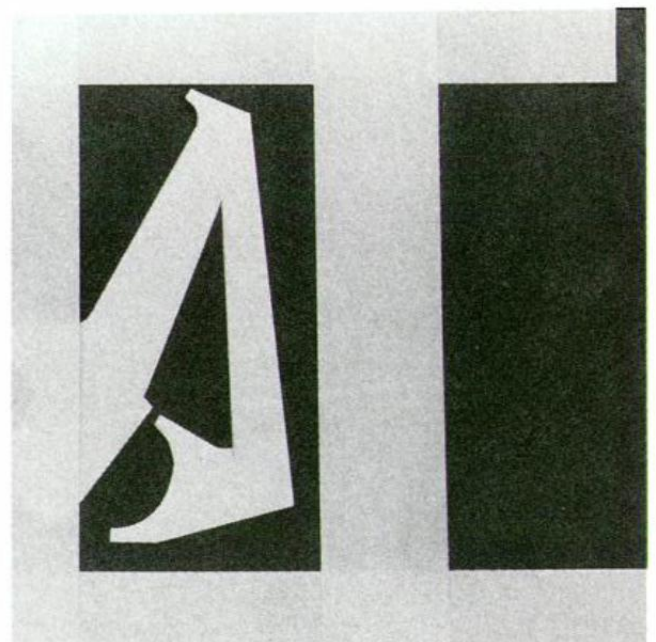
Simultanément, orienter la silhouette dans le cadre, la basculer si nécessaire de façon à obtenir une répartition la plus équilibrée possible sur toute la surface : en quelque sorte à gros blancs, gros noirs, à gros pleins, gros vides. Noter les dimensions du cadrage choisi.

CHOIX DE LA FORME

Choisir l'objet : ici une moulinette à persil; en reproduire la silhouette sur du papier noir, soit par le dessin de l'ombre projetée, ou quand cela est possible, en suivant le contour. Découper la silhouette et la poser sur un fond de teinte contrastée. Plus le contraste est fort, noir/blanc par exemple, plus la vision est aiguisée.

Cette étape franchie, le motif peut entrer par sa multiplication et la recherche d'une organisation possible dans la réalisation d'un panneau mural.

La solution choisie ici est l'agencement de neuf motifs semblables reproduits à l'aide de la forme initiale dans du papier noir.



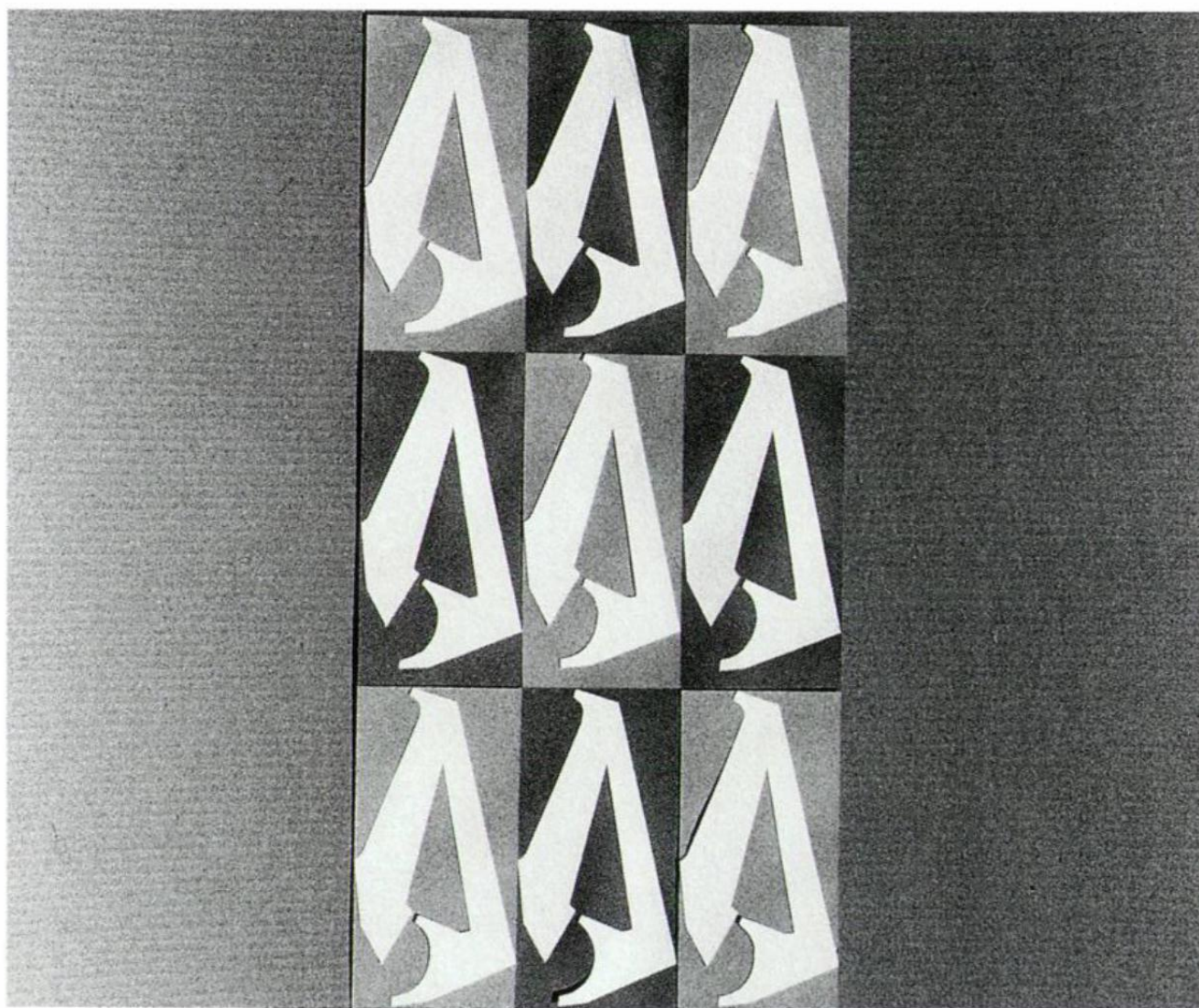
Les surfaces de fond sont découpées dans deux teintes peu contrastées disposées en damier.

La vision du résultat, les commentaires qu'il suscite, proposent une extension à la recherche : on peut ne choisir qu'une partie du motif parce qu'on la trouve plus plaisante, qu'elle est évocatrice d'autre chose, que l'objet lui-même ou simplement que la nature des formes de même famille ou contrastées correspond à l'envie du moment.

Procéder au cadrage et à la mise en place du motif comme précédemment (photos 2 et 3).

À partir de là, les possibilités d'organisation sont nombreuses :

- en surface ;
- en bandes ;
- en inversant les motifs ;
- en variant les couleurs.



VETEMENT DÉCORÉ AU POCHOIR

Il s'agit de personnaliser un vêtement banal en imprimant sur celui-ci un motif, à l'aide d'un pochoir.

Au départ, une image existante est choisie : ici un bœuf Watussi, une des illustrations du guide découverte de la réserve africaine de Sigean.

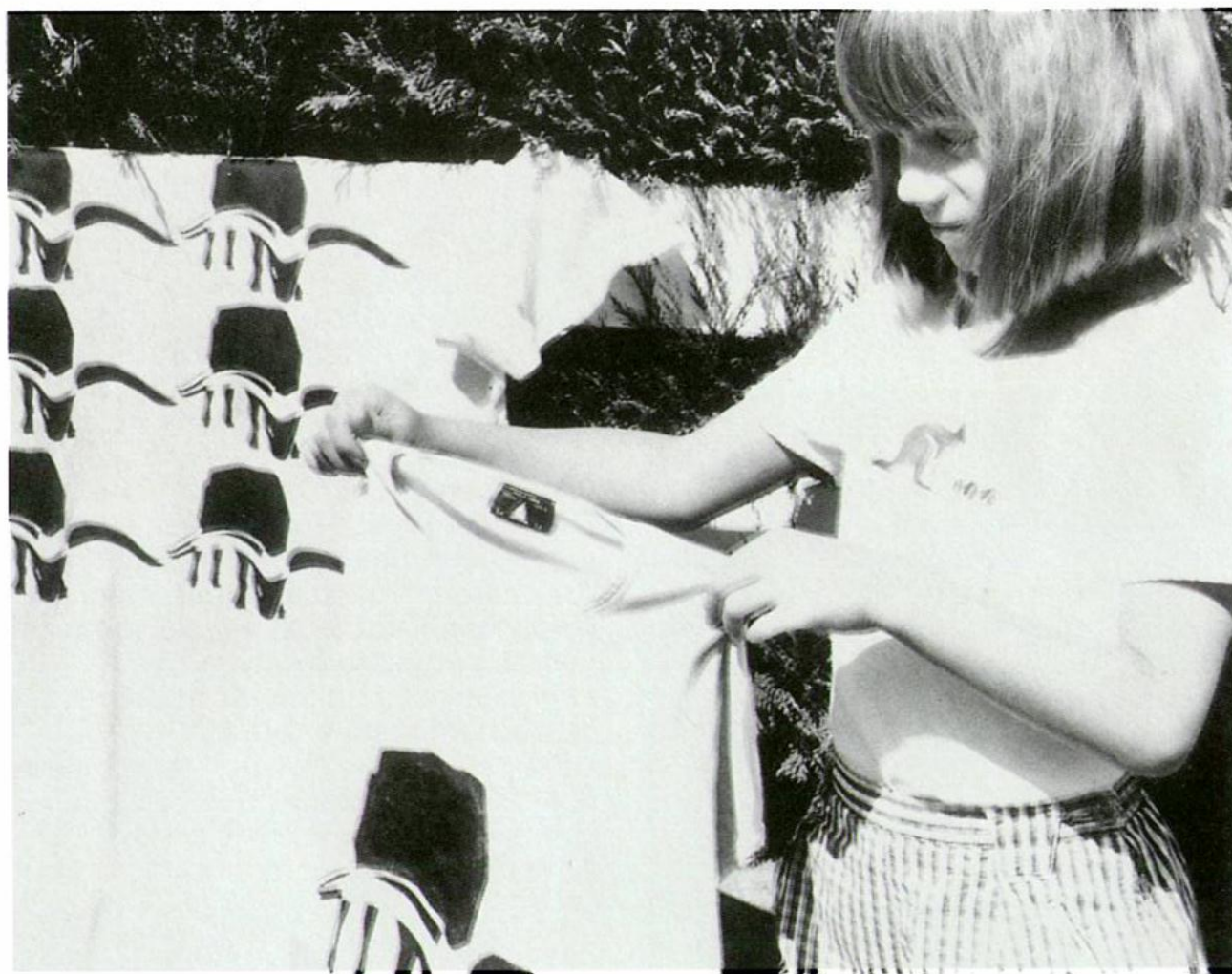
Cet animal a été distingué pour son originalité, pour le contraste entre la masse de son corps et l'élégance de la ligne des cornes qui, sur l'image, coupent l'animal.

Après décalque du bœuf et agrandissement, on peint l'image en noir sur un carton bois léger.

Ce travail de mise au point consiste à séparer nettement les formes blanches des formes noires, tout en accentuant les caractères de l'animal.

On est alors en possession d'une maquette prête à être découpée pour fabriquer un pochoir.

Elle peut être au préalable photocopiée, agrandie ou réduite afin de disposer de modèles de tailles différentes et de choisir celle qui convient le mieux à la surface du vêtement à décorer.



DÉCOUPAGE DU POCHOIR

Sur un martyr, découper au cutter toutes les formes noires.

Certaines parties sont délicates à tailler, en particulier lorsque l'on veut conserver des traits ou des détails de peu d'importance.

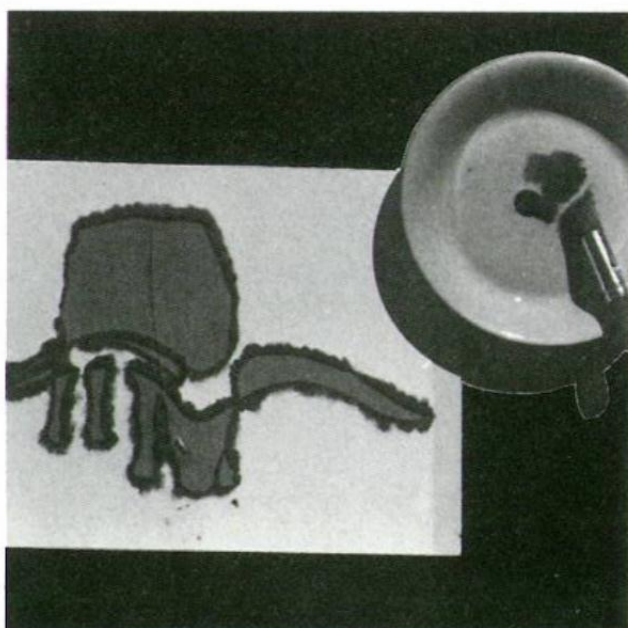
Lorsqu'un détail est isolé (la pupille d'un œil par exemple) on peut utiliser une astuce pour la relier à la tache voisine, une petite languette ou un fil à coudre, fixé par un adhésif.

Préparation de l'emplacement du décor.

Pocher et découper un ou plusieurs motifs sur du papier.

Les déplacer sur le tee-shirt afin de déterminer l'emplacement définitif. Bien centré, seul dans le dos, en grand format.

En petit modèle il pourra être multiplié, en bande, en colonne, en carré, ou encore décalé seul au-dessus de la poitrine.



POCHER

Faire quelques essais sur un tissu semblable (vieux tee-shirt...).

Protéger l'autre.

Repasser le tee-shirt, le tendre grâce à un carton épais glissé entre les deux épaisseurs.

Épingler le pochoir à l'endroit choisi.

Dans une assiette jetable, préparer une petite quantité de peinture pour tissu à étendre au pochon. Le trop plein de peinture s'élimine en tapotant le pochon sur une feuille de papier.

Tapoter doucement et verticalement dans les zones vides du pochoir en commençant par les bords.

Le pochage doit être régulier pour ne pas accumuler la peinture.

Retirer le pochoir, laisser sécher avant de pocher le petit motif sur le devant.

Il est peut-être nécessaire de repasser pour fixer la couleur.

Lire le mode d'emploi du produit.

Attendre l'été pour le porter ou pour l'offrir.

VERRES PERSONNALISÉS

Lors de fêtes (buffets, apéritifs), quand on évolue d'un groupe à un autre, il est souvent difficile de retrouver son verre.

Comme dans toute création décorative, il est nécessaire d'inventorier les intentions et les conditions de sa réalisation – cahier des charges

Dans ce cas précis, les décors auront une durée éphémère.

Il faut différencier un grand nombre de verres donc trouver un grand nombre de décors.

Chacun des décors doit être lisible sans confusion possible pour résister aux débordements et rester pimpant toute la soirée. Ils ne doivent gêner en rien la prise en main, ni le contact des lèvres.

À la fin de la fête le décor doit être enlevé facilement. Ces apparentes contraintes, loin de gêner les recherches, guident les choix.

Deux matériaux apparaissent d'emblée possible : rubans plastiques dits d'électricien et papiers gommés vendus en pochette. Mais on pourrait aussi utiliser du «Venilia» adhésif.

DÉCOR DES VERRES TRONCONIQUES

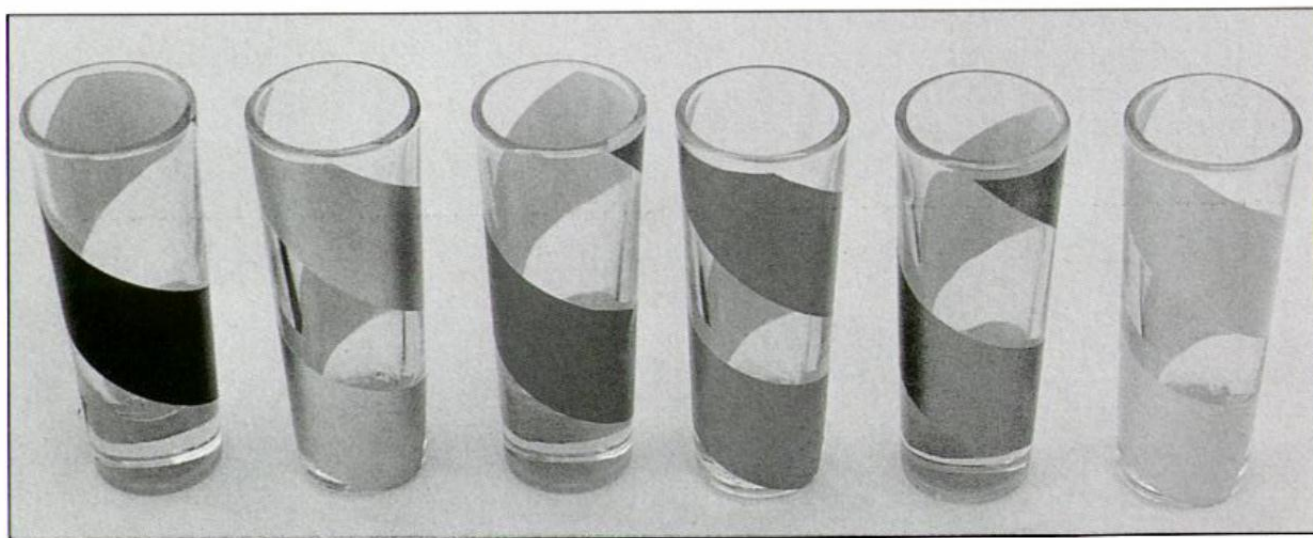
Le premier essai fait à partir d'une bande de papier machine enroulée à partir de la base du verre semble satisfaisant. La bande s'enroule d'elle-même en suivant le volume. On apporte quelques aménagements au gabarit.

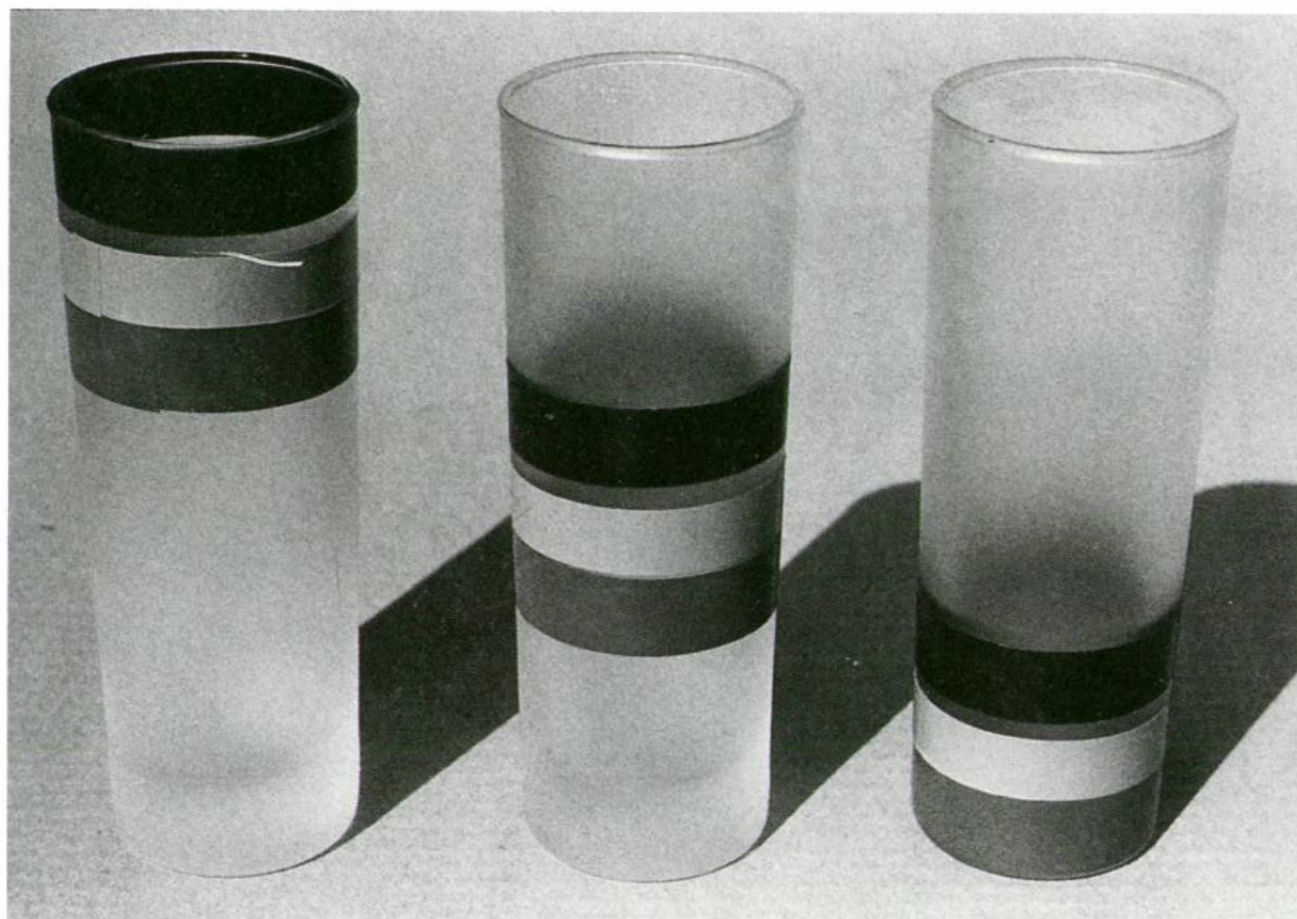
- Élargir la bande pour obtenir un équilibre plein/vide.

- Découper en biais en haut du verre à 2 à 3 mm du bord pour éviter à la bouche le contact du papier.

La pochette de papier gommé comporte 12 couleurs donnant 12 verres clairement identifiables. Si le nombre est insuffisant intervenir sur la largeur des bandes – photo 1. Il fonctionne sur une répartition de vides aussi importants que les pleins.

La première solution apparaît puissante. La seconde donne une impression de légèreté, les deux expriment le mouvement. À chacun de choisir.





DÉCOR DES VERRES CYLINDRIQUES

La forme du volume et l'élasticité du ruban plastique vont permettre une organisation en bandes horizontales. Trois bandes, une rouge, une bleue, une noire, posées côte à côte, correspondent à un demi cm près au tiers de la hauteur du verre.

L'idée vient immédiatement d'écarter deux bandes à cette dimension pour obtenir une répartition égalitaire à trois surfaces deux vides un plein. C'est par le placement du décor sur le verre que l'on va les différencier – photo 2.

Le décor placé au centre où les vides fonctionnent en symétrie positionne le verre dans l'espace de façon statique.

Le décor placé en haut rend la forme plus élancée.

Le décor en bas donne du poids au verre.

Pour multiplier le nombre de solutions, changer seulement, à chaque fois, une couleur de bande.

Les constats faits ici quant à l'expression d'un décor créée par son positionnement dans l'espace ne sont généralement pas formulés. Ils sont du domaine de l'impression et du sensible.

JEU DU NOIR ET DU BLANC

La qualité première d'un motif décoratif est sa lisibilité. L'équilibre et la répartition des surfaces des deux couleurs en est la garantie.

Ici, le jeu est celui de rayures constituées de bandes parallèles ou non, diversement agencées.

Pour engager la partie, le noir et le blanc sont à égalité. Le jeu consiste à créer des animations de surface en répartissant les noirs et les blancs tout en conservant l'équilibre général. Nous vous invitons à jouer quelques parties.

Découper un carré de papier à dessin blanc de 20 x 20 cm, un rectangle de papier noir de 20 x 10 soit la moitié de la surface blanche.

Dessin A

Découper la surface noire en bandes larges et étroites pour éviter la monotonie engendrée par des égalités. Organiser les bandes noires sur le carré blanc en laissant des écarts satisfaisants à l'œil. Les coller.

Éviter la régularité des espaces blancs. Il est interdit de mettre hors jeu une surface noire.

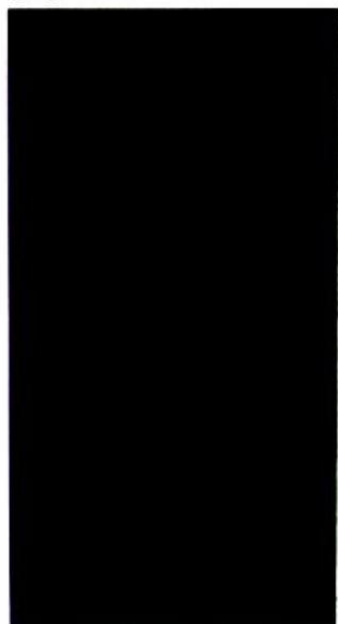
Dessin B

Pour continuer la partie, recouper en 4 le carré de 20 x 20 et le reconstituer en faisant pivoter les morceaux.

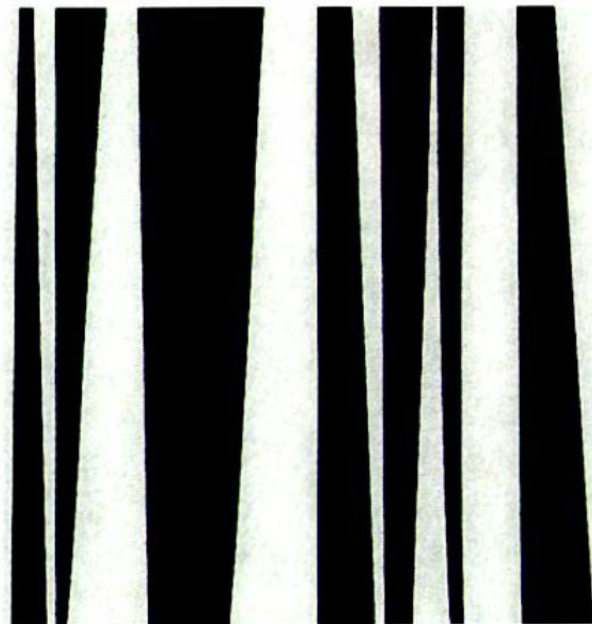
Dessin C

Coller sur un fond blanc. Recouper chaque carré encore en 4. On obtient 16 carrés. À chaque manipulation le décor s'affirme et se caractérise.

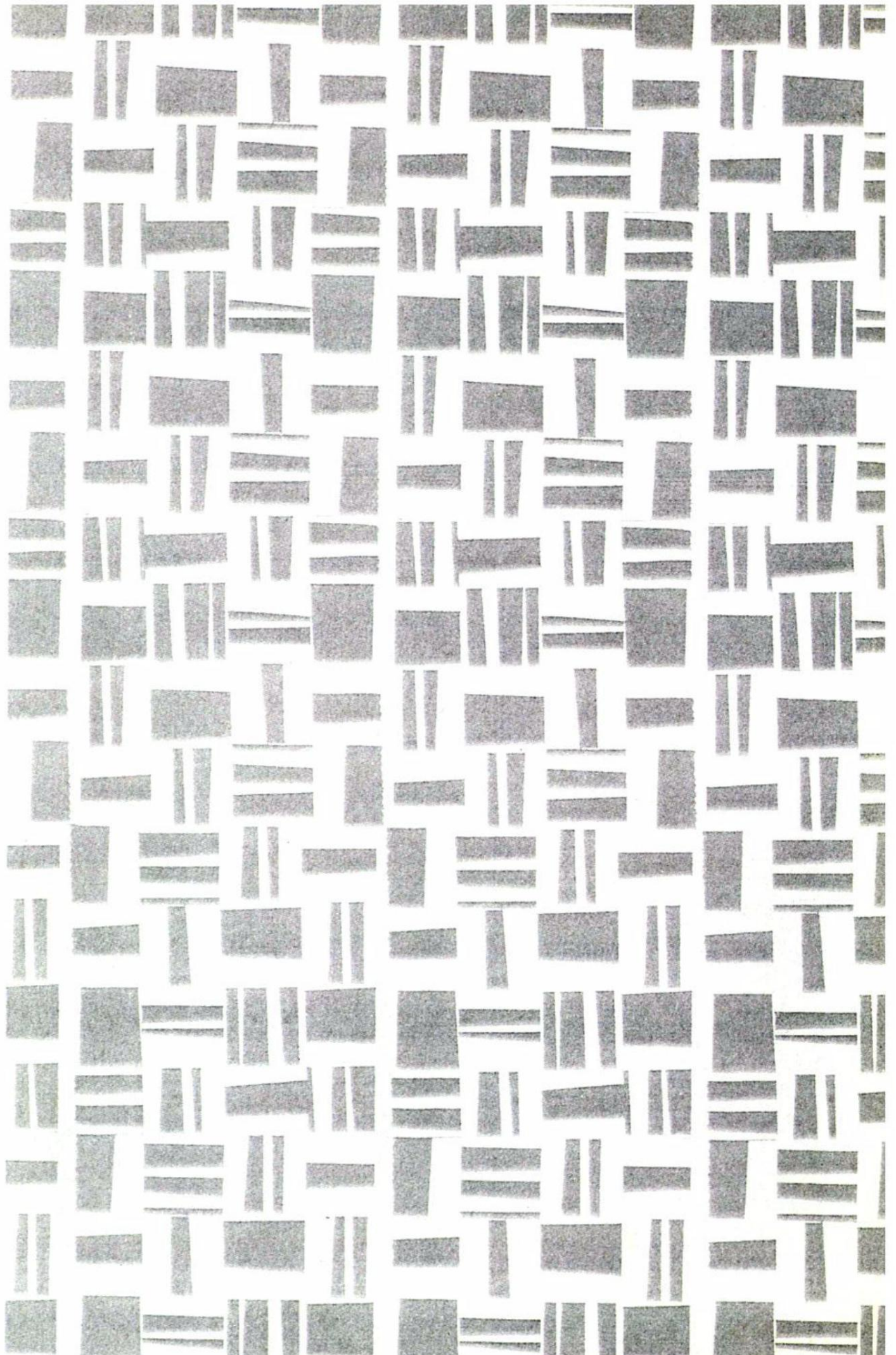
A

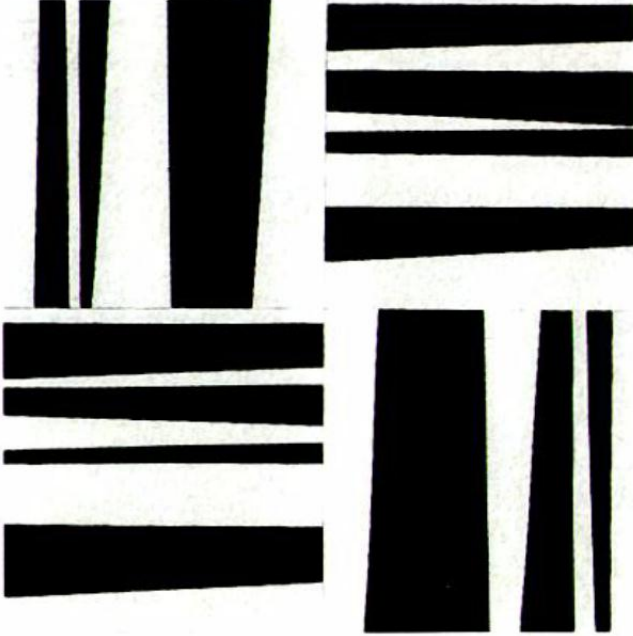
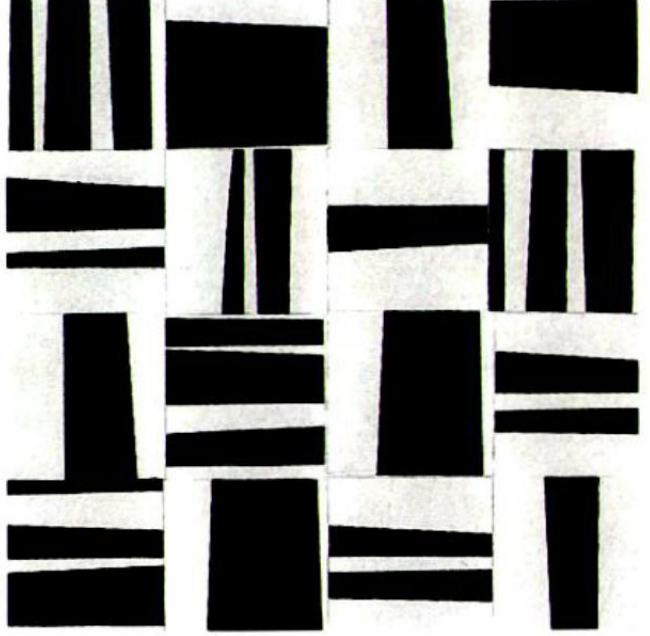


B



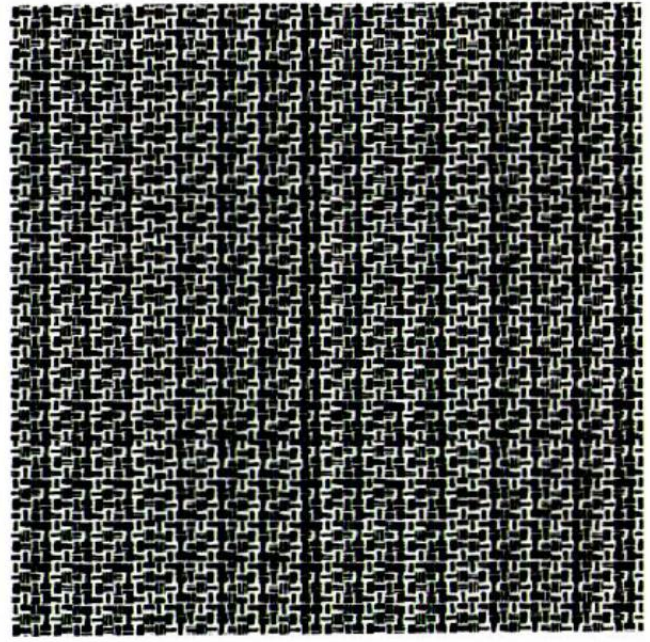
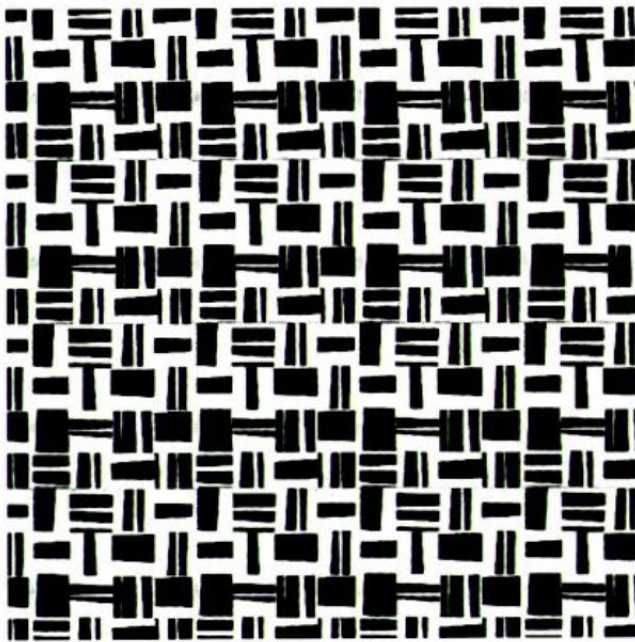
4 

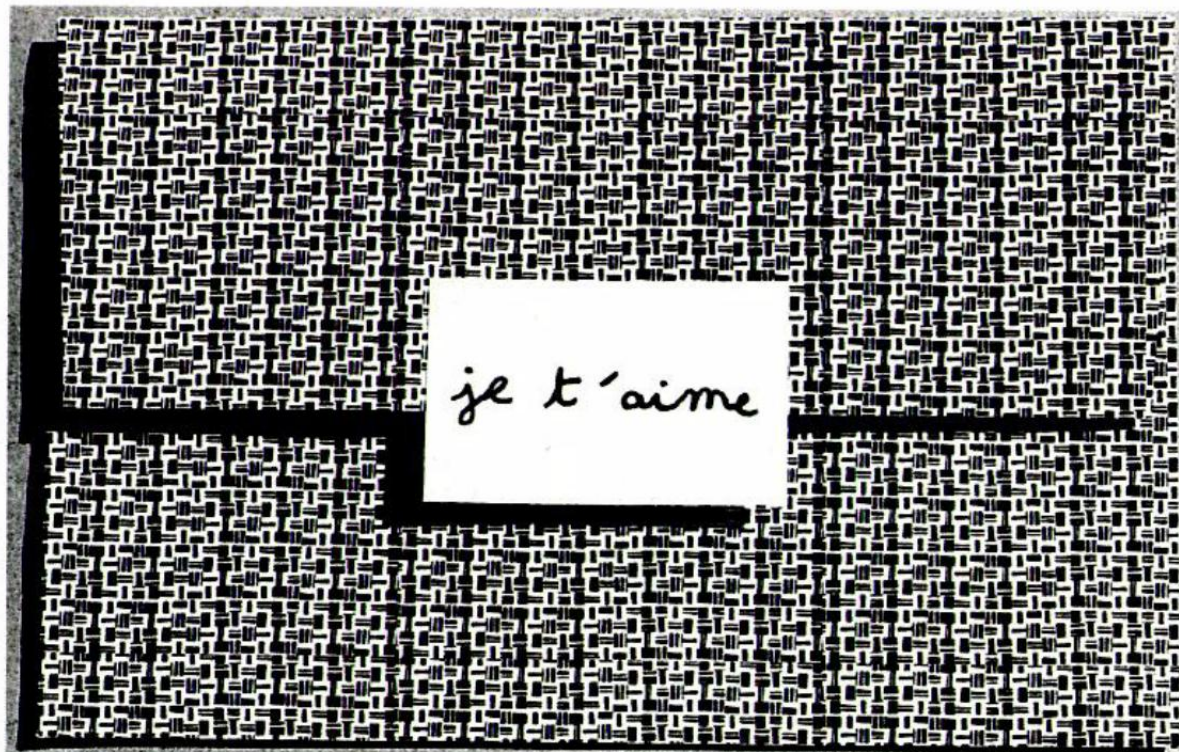


C**D****Dessin D**

L'échelle du motif diminue jusqu'à n'être plus qu'un effet de texture qui anime la surface. Pour diminuer la taille des carrés la photocopie prend le relais de la main.

Chaque diminution de l'image nécessite un assemblage minutieux d'un ensemble de motifs qui seront à leur tour photocopiés et diminués quand ils auront remplis la page. Veiller au sens d'assemblage et aux alignements des carrés pour éviter les décalages et les barres blanches ou noires.





POCHETTE

Utiliser directement un tirage A3 sur papier de 100 g.

Éliminer la bande blanche qui borde le tirage.

Plier celui-ci grosso modo en 5 parties, 2 pour l'arrière de la pochette, 2 pour le devant, 1 pour le rabat.

Il est possible d'augmenter la taille de ce dernier.

Un petit rectangle de papier à dessin sert de fermeture où l'on peut écrire un message.

Malgré tout l'effet ne sera pas mécanique mais créera une surface de texture vivante.

SAC À CADEAU

Il est construit directement dans un tirage A3 des formes multipliées mécaniquement.

Le plus simple pour obtenir un sac à soufflet est de démonter un sac du commerce.

Mis à plat, il sert de gabarit.

Plier le tirage en tenant compte des plis du gabarit.

Plier et coller les soufflets en prenant soin de coller les plis latéraux avant de coller le fond.

Percer des trous à l'emporte-pièce pour recevoir les anses.



DÉCOR EN RELIEF

Tous les essais proposés dans les fiches précédentes traitent des décors se déroulant sur un même plan.

Ici, les reliefs de faible épaisseur proposent des décors en léger volume, organisant les creux et les bosses du motif.

La lumière et l'ombre deviennent les éléments du décor.

Cependant les mêmes lois décoratives s'imposent, le relief restant permanent sur toute la surface décorée, mais à grand pouvoir de lecture dans la lumière.

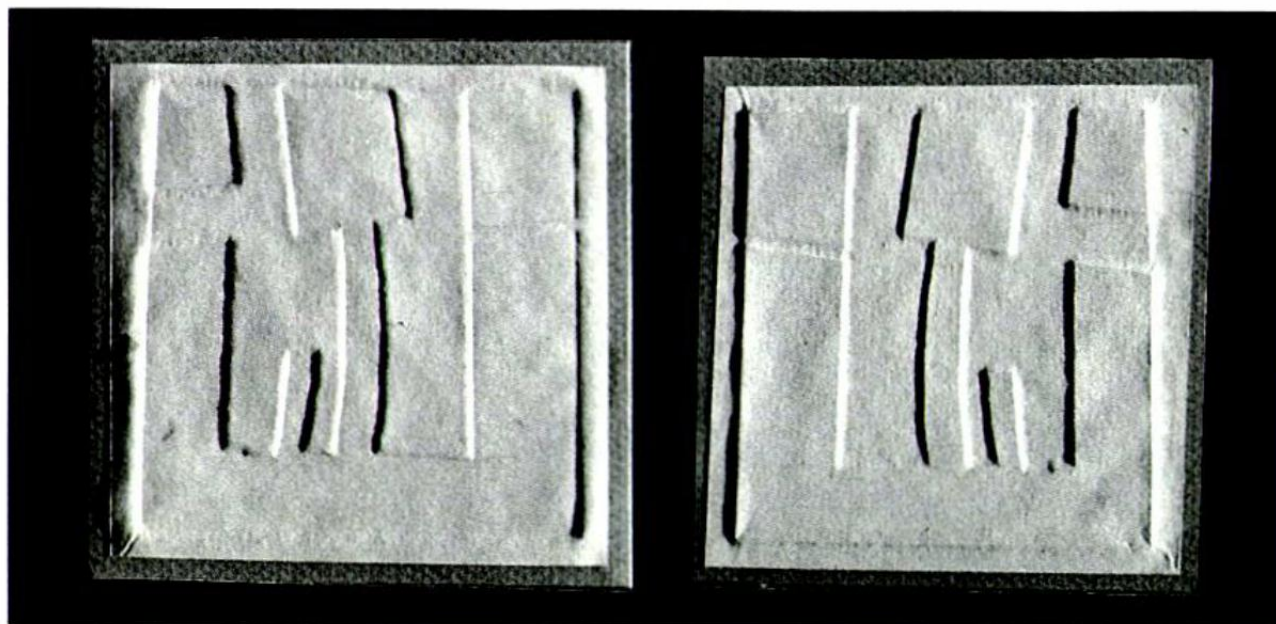
Le sculpteur roumain Etienne Hajdu utilise, pour ses œuvres, des feuilles de carton, des plaques d'aluminium ou de cuivre.

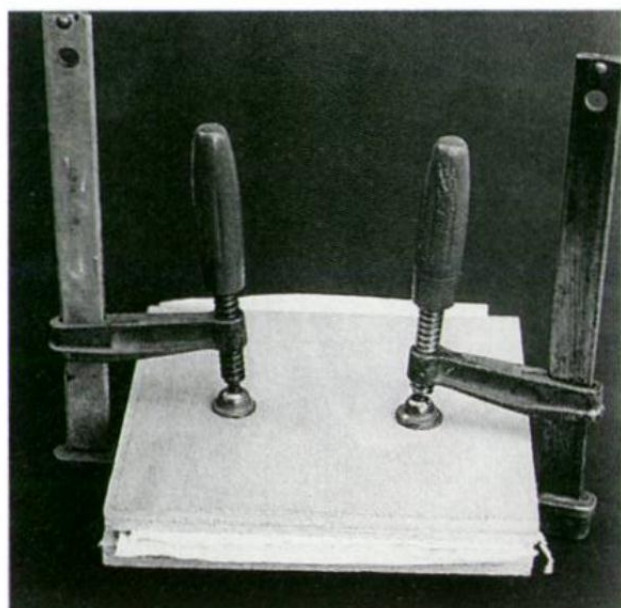
La technique qui caractérise sa façon de travailler s'inspire de l'estampage. Les Chinois avaient déjà utilisé cette méthode en plaçant des feuilles sur des pierres gravées et pressées.

Pour obtenir un estampage, il faut d'abord créer une matrice, faite de pleins et de creux.

Après avoir recouvert cette matière d'une feuille d'aluminium, il faut faire venir les bosses et les vides par un long travail de frappe au marteau ou placer l'ensemble entre les mâchoires d'une presse hydraulique.

À l'aide de moyens modestes, dont on dispose le plus souvent, nous avons voulu rendre possible cette technique.





Supprimer quelques détails pour renforcer la lisibilité.

ESTAMPAGE À LA PRESSE

Construction et utilisation d'une presse.
Rassembler :

- 2 planchettes en contreplaqué de 10 mm d'épaisseur, 16 cm x 16 cm.
- 2 serre-joints.
- 2 ou 3 surfaces de tissu 16 x 16 cm, genre serviette éponge.
- des feuilles de papier duplicopieur 80 g.
- une petite surface de carton gris 1 mm d'épaisseur maximum.
- une éponge «genre Spontex».
- un plan de stratifié pour le mouillage.

Le décor est traduit dans le carton

gris. Les vides sont évidés.

Poser le motif au centre d'une des planchettes.

Sur un plan stratifié, mouiller à l'éponge une feuille de papier, bords compris.

Recouvrir le décor de cette feuille.

Placer sur elle les épaisseurs de tissu et finir le sandwich par la deuxième planchette.

Serrer fortement l'ensemble à l'aide de deux serre-joints.

Démouler délicatement et faire sécher à plat.

ASPECTS TECHNIQUES

Pour obtenir un bon emboutissage avec ce type de presse, le motif ne doit pas être trop grand : 10 x 10 cm environ.

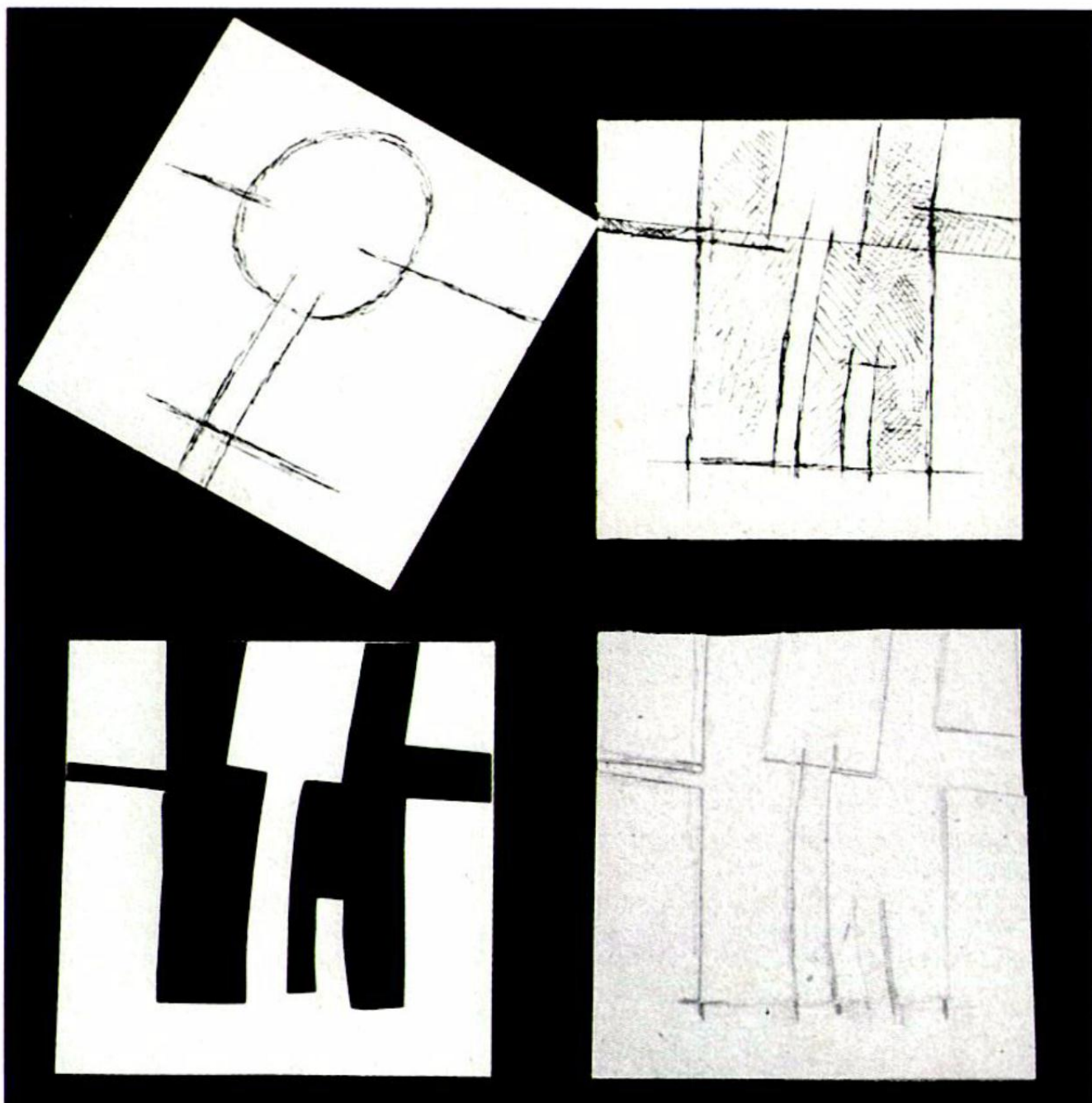
Toutes les surfaces en relief sont de même épaisseur à l'image de la régularité «des talus» des caractères typographiques.

Faire des essais, afin de déterminer le nombre de couches de tissus nécessaires pour un pressage correct.

Tous les papiers ne sont pas propres à être emboutis : les moins encollés susceptibles d'être saturés à l'eau sont les meilleurs.

Les deux presses à marqueterie travaillent simultanément pour un résultat équilibré.

Selon les qualités du papier, le temps de mise sous presse est différent :



CRITERES DE COMPOSITION DU DÉCOR

La décoration est avant tout une affaire d'arrangement (de rangement) et d'ordre.

Les formes simples sont plus faciles à utiliser. Elles s'équilibrent entre elles pour créer un sentiment de stabilité.

Dans quelque matière que ce soit, le décor s'installant sur un plan vertical ou horizontal doit rester plat pour être

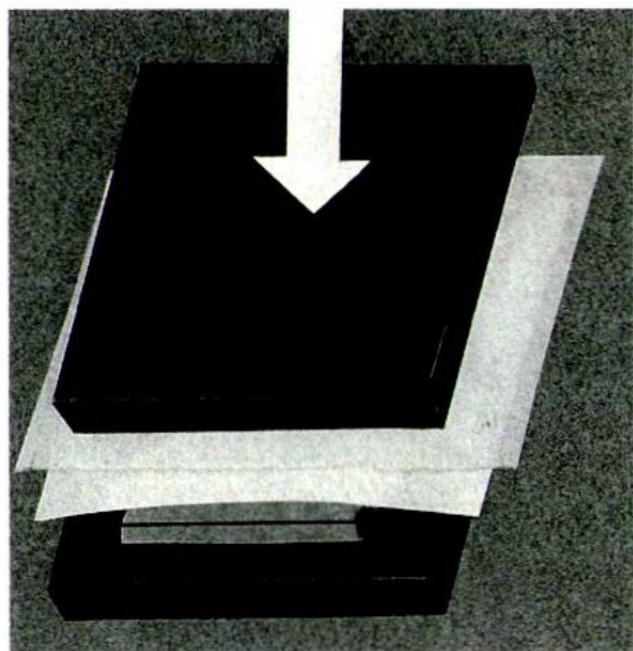
lisible.

Cette recherche conduit à un état d'équilibre, de calme. Cet équilibre évite à l'œil de vagabonder et renforce le bien-être du spectateur.

Les effets de perspective sont à éviter car ils créent des valeurs inopportunes.

Un décor se vide et devient instable par l'emploi d'une organisation d'éléments posés en diagonale.

La répétition d'un même élément à l'intérieur d'une composition demande la même rigueur que l'organisation



CRÉATION D'UN DÉCOR EN RELIEF

Ce qui nous intéresse dans cette phase, c'est de traduire en motif décoratif, un objet devenu sujet. L'exemple choisi est mis en mots : une fleur devant une fenêtre.

Crayonner un premier projet. L'affiner en divisant le carré choisi au départ en trois plages verticales inégales réunies par un socle. La plage du centre est occupée par une fleur primitive, une boule au bout d'un bâton.

générale.

Si le sujet choisi le permet pour éviter une certaine rigidité, on peut introduire un peu de fantaisie en utilisant des courbes, des alignements horizontaux compensant les alignements verticaux. En retournant la composition tête en bas, observer si le haut et le bas, la gauche et la droite, présentent des points communs, une même famille de formes par exemple. Craindre les solutions insolites qui attirent le regard et détruisent une fois encore l'équilibre général.

Le deuxième crayonné voit l'abandon de la fleur en forme de boule, pour une fleur aux formes plus rigides, en accord avec le carré de départ.

Chercher un équilibre entre le motif et le vide qu'il laisse créant ainsi un négatif et un positif. Cet effet est d'autant plus visible lorsque ce négatif est découpé en noir dans du papier.

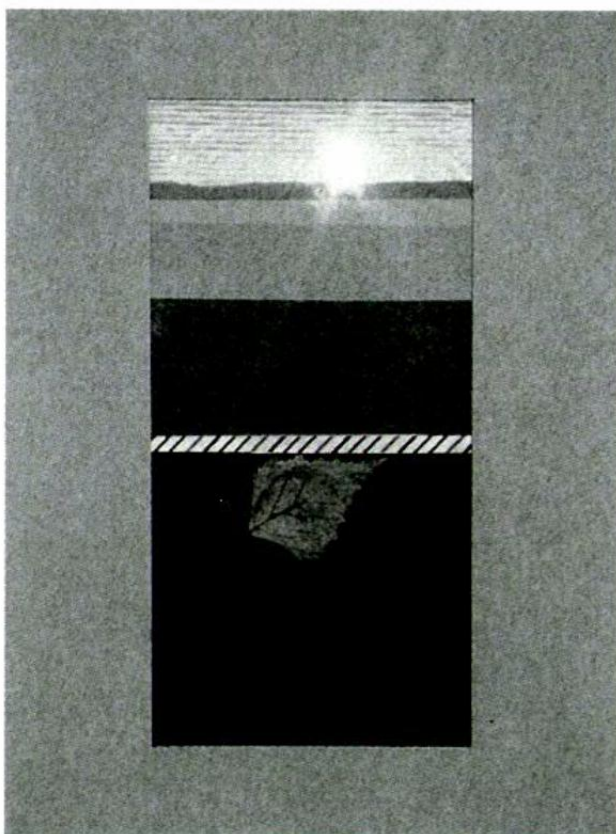
À cette étape, la fleur semble construite en béton. Pour éviter cette rigidité, la plante se penche et sa tige est légèrement courbée. À sa droite un vide trop important est occupé par une petite pousse.

Reporter l'ensemble sur un morceau de carton gris et le découper.

TABLEAUTIN

Il faut comprendre par tableautin un ouvrage, un petit tableau. Il eut été plus commun d'appeler cette fiche « petite composition décorative » ou « objet mettant les matières en évidence ».

En tout cas quelque chose pour élargir l'idée de décor en faisant passer une réalité dans un travail décoratif.



Les jeux de règles, de compas, de bandes précédemment proposés peuvent être complétés par d'autres activités du même ordre.

La décoration oscille bien souvent entre deux pôles : témoigner d'une certaine rigueur allant jusqu'à l'agencement des formes utilisées ou bien compter sur l'organisation des éléments décoratifs plus aléatoires. Dans ce dernier cas, la qualité décorative des motifs l'emporte sur leur organisation.

Nous proposons ici un moyen terme.

Reprendre le Jeu des bandes de couleur mais avec des largeurs encore plus différenciées pour organiser le fond du décor.

La matière des bandes, leur teinte, les signes qu'elles portent, les manières différentes dont elles sont découpées – bords lisses ou crantés – nous donne un large champ d'action.

Il est possible d'ajouter un détail insolite, (ici une feuille séchée) convenablement orienté pour personnaliser ce décor.

La feuille peut être remplacée par une image découpée dans un magazine, une carte postale ou une petite écorce plate, de platane par exemple.

Ce panneau peut être mis sous verre en utilisant un cache et des pinces à clé. Un cadeau unique...

DÉCOR DANS L'ESPACE

Des motifs décoratifs peuvent aussi s'installer dans l'espace. Ils occupent alors la troisième dimension, la profondeur. Ils sont visibles de plusieurs points de vue, on peut éventuellement circuler dedans ou autour. Ils

décorent à l'extérieur ou à l'intérieur, transforment le lieu où ils sont installé. Leurs dimensions peuvent être importantes à l'échelle de l'espace qu'ils occupent. Ici, le parti pris a été, dans un paysage, de jouer les



Cette activité qui peut paraître étrangère à nos préoccupations nous permet de changer l'échelle de nos travaux.

En effet nous quittons les petits motifs en papier pour jouer avec un élément que l'on n'a pas l'habitude de travailler : la lumière.

Il nous a semblé utile, parfois, de voir grand et jouer avec l'architecture dans nos œuvres et la musique des matériaux.





brillances, les transparences d'un matériau plastique semi transparent argenté d'un côté, où le vent apporte d'infinis jeux de lumière selon la course du soleil.

Acheté dans un magasin de papiers d'emballages, de 10 cm x 1,30 m. Pour structurer le décor, des lais de 2,50 mètres de hauteur et de 2 largeurs différentes, ont été fixées entre deux bâtis de bois en forme de râteau d'antenne de télévision, qui créent des surfaces perpendiculaires les unes aux autres.

Au vent, l'ensemble évolue comme un grément de voilier, accompagné de sons insolites.

D'autres structures transformeront l'espace des labyrinthes, dans les-

quels on peut cheminer, à la manière des pénétrables de Soto.

Des velums sont des fils tendus qui modifient les hauteurs de plafonds et peuvent contribuer à l'isolation phonique d'une salle sonore.

Les matériaux généralement en nappes souples de papiers, plastiques, tissus, etc. seront choisis pour leurs qualités de tombant, transparence, couleur, d'effet de matières...

Les fixations peuvent être des bâtis de bois, de ficelles tendues, ou directement dans des matériaux en place, plafonds, qui acceptent des épingles - punaises, rubans adhésifs...

Les fêtes sont d'excellentes occasions pour modifier l'espace quotidien.

Constituer des panoplies

CLAUDE GRATIEN

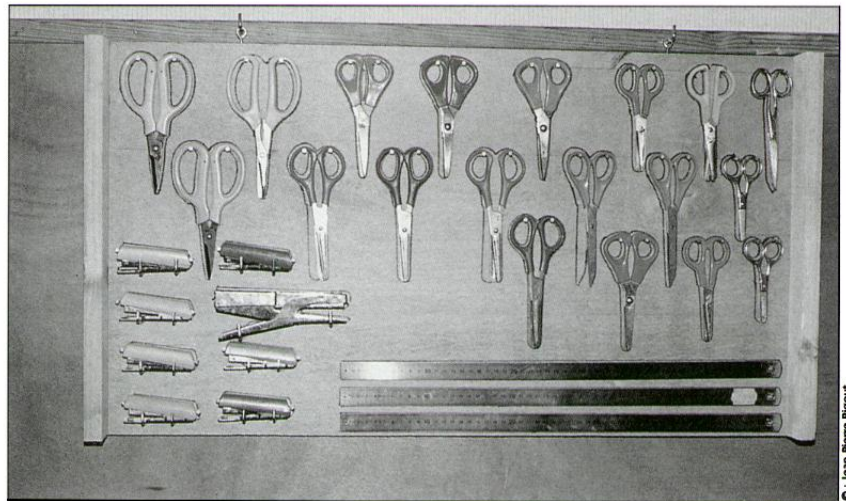
Aménager c'est aussi installer des matériaux et des outils pour susciter et permettre l'activité.

La présentation des outils sur de petites panoplies mobiles, transportables sur le lieu d'activité d'un groupe permet de repérer rapidement l'outil recherché, facilite le rangement, le contrôle, évite les pertes et les recherches incessantes.

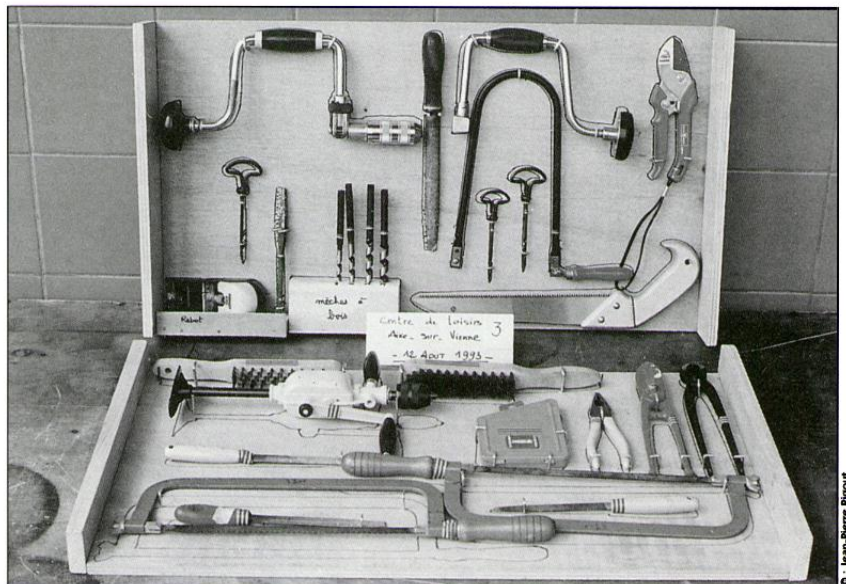
Lorsque l'habitude est prise de remettre après usage l'outil à sa place, sur sa silhouette chacun devient gestionnaire du rangement et de la maintenance de l'outillage.

Voir les outils questionne aussi sur leur utilisation et donne des idées : «avec cet outil je vais pouvoir faire cela». Il est commode de constituer des panoplies en fonction des différents types de matériaux utilisés en rassemblant pour chaque type les outils nécessaires aux différentes opérations de la mise en œuvre.

Pour la transformation du bois par exemple il est nécessaire : de mesurer et sur la panoplie on aura des mètres, de tenir et on aura des serre-joints, de débiter et on aura des scies égoïnes, de façonner et on aura des râpes à bois, d'assembler avec des pointes et on aura des marteaux, d'assembler avec des vis et on aura des vrilles et des tournevis, d'arracher éventuellement des pointes tordues et on aura des tenailles. ■



© : Jean-Pierre Rigout



© : Jean-Pierre Rigout



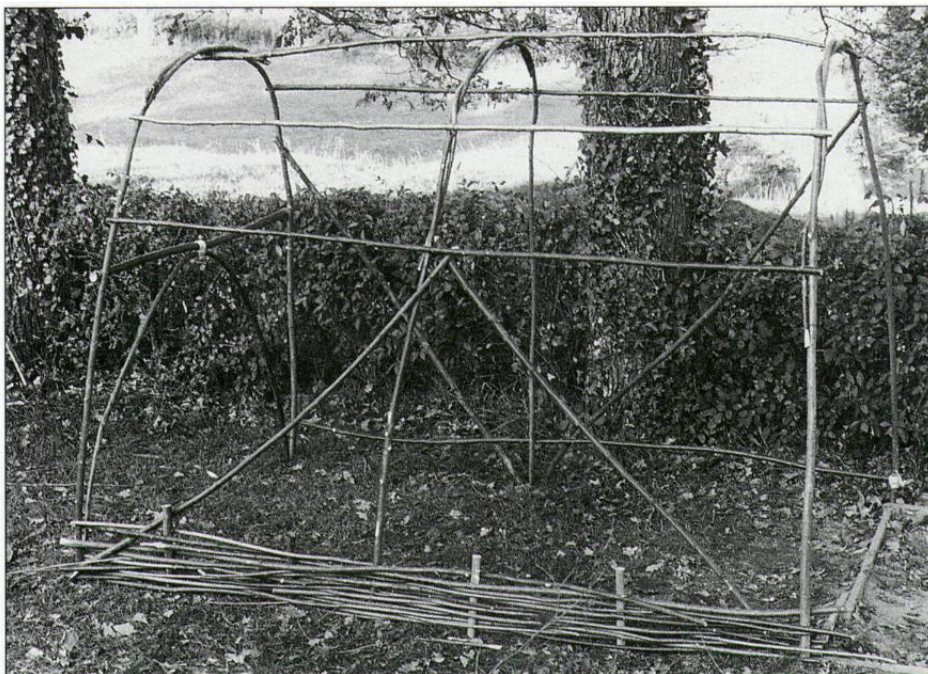
© : Jean-Pierre Rigout

Un abri atelier

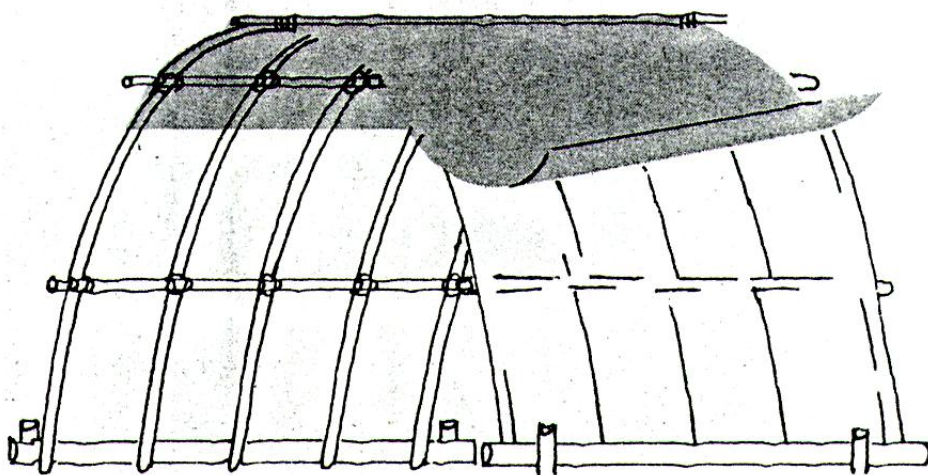
CLAUDE GRATIEN

Dans le parc du centre de vacances ou du centre de loisirs avoir un atelier permet d'être au calme avec un petit groupe pour pratiquer des activités à l'abri.

Ficher en terre, par leur gros bout deux rangées de rejets de * châtaignier ou de noisetier de 4 à 5 cm de diamètre et de 3,5 à 4 m de long. Espacer les deux rangées de 1,5 à 2 m. Torsader chaque rejet avec son vis-à-vis et ligaturer avec du petit fil de fer. On obtient ainsi un tunnel formé d'arceaux espacés d'environ 1,50 m. Réunir les arceaux par cinq traverses horizontales : une est placée au faite, deux à 0,80 m de part et d'autre, deux autres à mi-hauteur. Ligaturer entre pied et mi-hauteur d'arceaux voisins, des perches obliques «jambes de force» qui donneront à la structure la rigidité nécessaire. Renforcer les bas de murs avec un clayonnage de longs rejets fins. Couvrir cette charpente d'un film plastique «agricole». Ombrager éventuellement d'un paillason de fougères tissées. Equiper les murs de canisses refendues et une extrémité d'une porte basse. Laisser une ouverture à l'autre extrémité. Equiper d'une barre d'appui soutenue par un arceau à 1,20 m - 1,50 m du sol. Cette ouverture tournée vers la prairie ou la mare permettra d'observer, coudes posés, avec des jumelles le va-et-vient des oiseaux de la haie à la mare ou à la prairie. Installer une table, deux bancs. Là on pourra venir goûter, raconter une histoire, faire des bijoux en terre de la petite poterie et les laisser sécher sur place, stocker du bois sec au fond de cette cabane pour faire cuire à quelques pas les objets dans un petit four pot de fleur ou griller saucisses, merguez, sardines et pommes au chocolat. ■

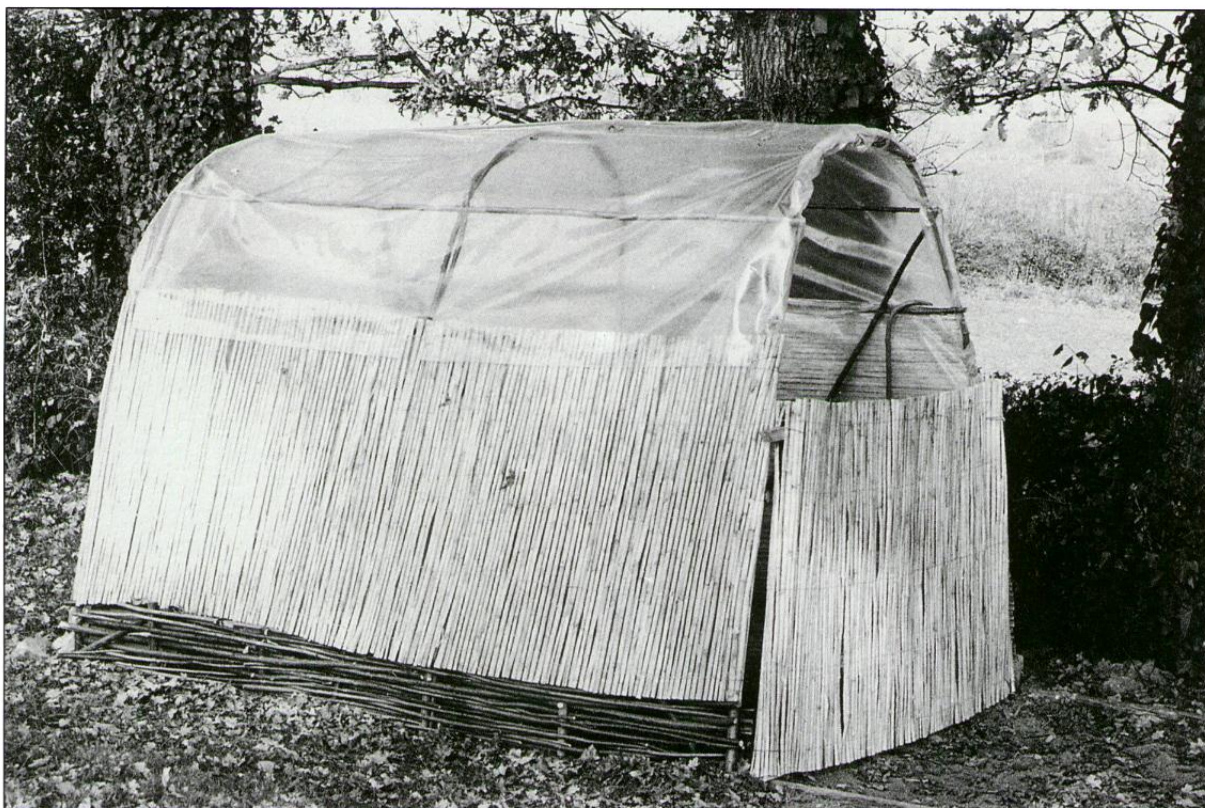


© : Claude Gratién



© : Cache-cabane

* A défaut de perches de châtaignier ou de noisetier on peut utiliser des tubes de PVC souple de 25 à 30 mm de diamètre.



© : Claude Gratien



© : Claude Gratien

Journal mural

PIERRE-YVES FLOURET

À l'école, au centre de vacances, en stage de formation, il est un des outils privilégiés de la communication. Il reflète les événements et exprime les émotions, les travaux, les réflexions du groupe.

Il informe des consignes nécessaires à la vie, l'histoire des jours. Il sollicite les réponses aux questions posées pour construire la vie. Il comporte des rubriques. Il annonce ce qui se passe ailleurs. Pour son élaboration, il faut faire un cahier des charges.

Qu'avons-nous à communiquer ?

- Des indications pour l'hébergement ? Les circulations ? Les chambres ? Les repas ? L'horaire ? L'emploi du temps ?
- Affichages permanents et temporaires ? Les informations inutiles lassent la lecture !
- Les objectifs du groupe : devenir animateur, passer des vacances agréables...
- Les événements prévus (arrivées, départs, fêtes, sorties).
- Des informations pour construire des décisions (aller au spectacle, préparer une randonnée, choisir des activités).
- Lancer des interrogations, recueillir des avis...

Comment traduire dans l'existant les intentions déterminées ?

- De quels lieux disposons-nous ? Pour quel groupe et quel objectif ? Pour quelle durée ?
- Comment circulent les personnes ? À quels moments ? Il y a peut-être une agora devant la porte de la salle à manger ?
- Quel support existe-t-il ? Mur, vitre, éléments naturels à l'extérieur...
- Quels moyens de fixation peut-on imaginer ?

Les différentes rubriques du journal doivent être placées aux endroits les plus propices pour aider à la production individuelle d'idées, choisir un lieu calme où du papier, des outils pour écrire et un système d'affichage sont à disposition. Sur un passage fréquenté, les horaires, les événements seront inscrits en gros titres.

Les supports d'affichages

Selon la durée de vie du groupe.
Les personnes qui interviennent (enfants ou adultes).
Le budget possible.
Les possibilités de fixation.
Les fonds sur les supports (murs, vitre, arbres).

Choisir les dimensions de panneaux en fonction de leurs dimensions de présentation et de ce que l'on veut afficher. Les formats A4-A3, leurs multiples et sous-multiples sont un bon guide pour harmoniser les surfaces.
L'axe horizontal du panneau sera à hauteur des yeux du lecteur (1,50 m du sol pour un adulte). La surface utile de lecture est d'environ de 40 à 50 cm de part et d'autre de l'axe. La longueur des panneaux peut s'étendre sur toute la longueur disponible.

Les matériaux pour un affichage de courte durée,

- Du carton ondulé en rouleaux de 25 m de long et de 50 à 100 cm de large (très beau par le jeu de rayures fait par les cannelures),
 - du Polypropylène alvéolé (carton ondulé en plastique) 160 x 120 x 0,3 cm, matériau léger utilisé par les graphistes ; on peut écrire dessus au feutre à tableau.
 - Des matériaux de récupération : panneaux de carton récupérés dans des cartons d'emballages. Des chutes de moquettes. Des toiles, des filets, etc.
- Sur ces supports, les fixations peuvent être des épingles, des punaises de signalisation, de l'adhésif double face, de la colle en bâton ou en bombe.

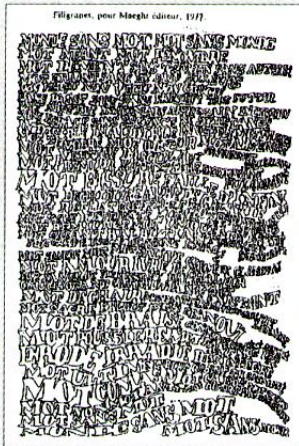
Pour le réaliser : rendre les informations accessibles

Traiter du fond, de la composition et de la mise en page des textes.
Les fonds sur lesquels vont apparaître les rubriques peuvent être balisés.
Par des couleurs différentes (feuilles de papier, affiche, popset...).Par des matières différentes (tissus, bois, autres matériaux en nappe).
Par des volumes (colonnes de papier enroulé, prismes de carton, cylindres de bois, de tubes plastique).
Par des jeux de fonds (rayures de papier cahier, répétition par photocopie de la même image).

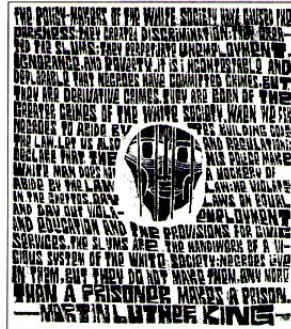
La typographie

Les titres et les textes respecteront quelques règles de composition typographique.
Les lettres doivent être en général verticales pour être lues. Les lignes rangées en colonnes avec une marge à gauche ou équilibrées autour de l'axe central, la marge à droite peut être un parti pris pour « bloquer » le texte pour le rendre plus sérieux, sévère. Pour donner un intérêt, éveiller la curiosité, affirmer le sens de l'information de multiples jeux sont possibles : jouer sur les tailles des caractères et les espaces entre les lignes. Changer les espaces d'écriture. Apporter des signes et des vignettes. Modeler les colonnes de textes pour qu'ils s'accordent aux images. Les titres seront particulièrement soignés dans leurs dimensions, le choix du type de lettres et leur aspect.
L'écriture peut être manuelle sur des feuilles mobiles qui permettent de les organiser sur le fond. Les caractères peuvent être mobiles, dessinés et découpés dans des papiers colorés, des planches faites à l'ordinateur, dans des revues et des prospectus. Ils sont mis à la disposition des afficheurs dans des « casses » (boîtes tiroirs) avec leur moyen de fixation. Pour « s'instruire » observez comment les journaux organisent leurs rubriques. Les revues de mode et d'art soignent leur présentation. « Volez leurs idées ! » ■

AFFICHEZ VOS IDÉES



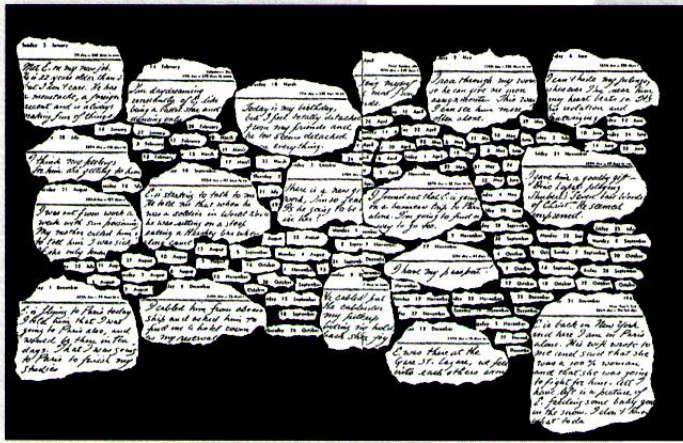
Texte ferré à gauche.



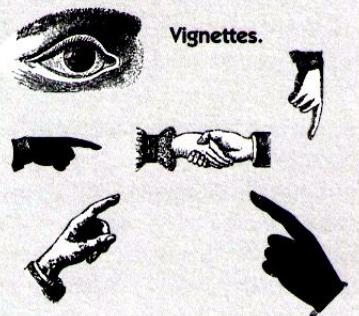
Texte justifié avec habillage central.



Jeu de lettres.



Collages.



Vignettes.

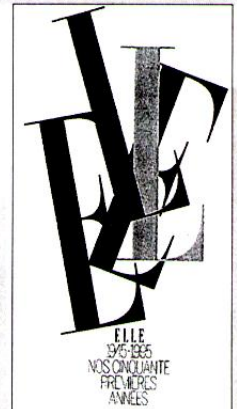
troc
le bon truc

Calèche

bonvivre

o o & er -TEN SION

Jouer sur les caractères
(police, corps, graisse).



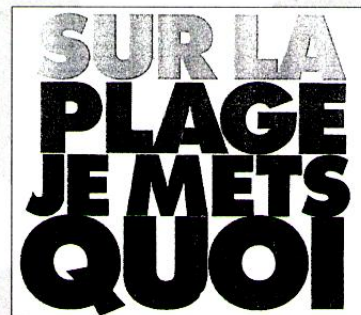
Éveiller la curiosité.



Calligrammes.



Habiller texte et image.



Les accroches.

Coins à jouer

OLIVIER EPRON

Les jeux de fiction sont les jeux où l'enfant, les enfants, jouent un personnage, une situation, une histoire qu'ils inventent en jouant.

Ces jeux sont importants chez le jeune enfant (mais aussi chez l'enfant de 6 à 10 ans), car ils lui permettent de reproduire des situations qu'il a vécues, peut-être difficilement, et ainsi de mieux les saisir, de mieux les comprendre (la visite chez le médecin); de se mettre à la place d'une autre personne, de s'identifier à elle (la maman qui gronde le bébé mais cela peut-être aussi un personnage imaginaire, comme une sorcière...); d'extérioriser ce qui est en lui, de libérer certaines pulsions, comme l'agressivité (il ne peut pas taper son copain, car c'est interdit mais il peut donner une fessée à son ours ou faire semblant de se battre avec ses copains); de développer son imaginaire et sa créativité, car dans le jeu tout est permis; on peut essayer, faire des choses impossibles dans la réalité, sans la peur de se tromper. Les seules contraintes sont celles que se donne l'enfant (ou se donnent les enfants qui jouent ensemble).

Les enfants n'ont pas besoin des adultes pour y jouer. Cependant, leurs attitudes, la préparation et l'organisation du centre va favoriser ces jeux de fictions.

Favoriser les jeux de fiction

Un premier facteur va être déterminant: c'est celui de laisser à l'enfant le temps de jouer. Le jeu ne peut se programmer. Il ne peut y avoir une heure pour jouer et une heure pour faire autre chose, une activité décidée par l'adulte. Il est absurde de vouloir arrêter le jeu des enfants pour leur proposer, voire leur imposer, une autre activité. C'est à l'enfant, et à lui seul de décider quand et combien de temps il veut jouer. L'organisation générale du centre va également influencer les jeux des enfants. Il est difficile pour un enfant de



© : Jean-Luc Boité

jouer s'il a été réveillé alors qu'il avait encore sommeil ou s'il ne se sent pas en sécurité dans le centre. Par contre, il a pu se créer ses repères nécessaires s'il sait que son animateur est disponible (sans être forcément toujours derrière lui), alors, il pourra se consacrer entièrement à son jeu.

C'est par l'aménagement de l'espace que l'animateur va pouvoir favoriser les jeux de fictions. Il est difficile pour un enfant de se créer un monde dans une pièce vide. Aussi, le centre de vacances maternelle doit être aménagé en différents coins de jeux, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Dînette, camions, marchande...

- Un « coin poupées », avec leurs lits (qui peut facilement se fabriquer à partir d'un cageot), de quoi les baigner, de quoi les habiller... Mieux vaut choisir des poupées toutes simples que d'acheter des poupées sophistiquées (qui parlent ou qui marchent...) Ces dernières sont plus fragiles, mais surtout elles limitent les possibilités de jeux (comment faire rire sa poupée si elle se met à pleurer quand on lui retire sa tétine?).

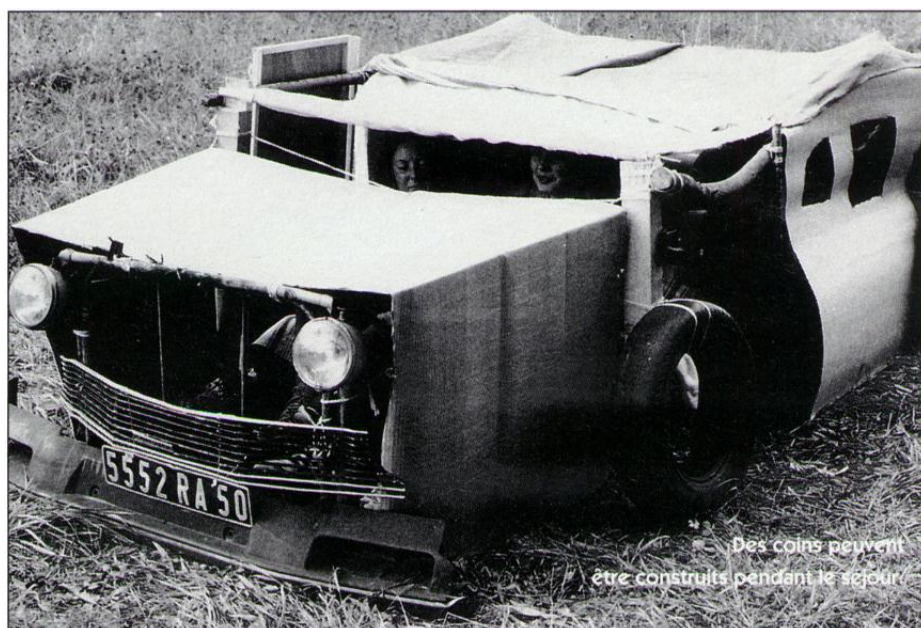
- Un « coin dînette ». Pas besoin de dépenser beaucoup d'argent dans l'achat de beaux meubles en bois. Ils se fabriquent facilement

avec des gros cartons récupérés chez les commerçants, marchands de meubles par exemple. Par contre, il faut prévoir de vrais ustensiles pour que les enfants jouent : casseroles, assiettes, couverts en plastiques... Attention à la taille : miniatures, ils présentent peu d'intérêt et trouvent plus leur place dans une collection que dans un coin jeux. Trop grands, ils ne seront pas utilisés par les jeunes enfants. Le mieux est de choisir la plus petite taille des objets réels vendus dans le commerce. Il faut aussi prévoir des « aliments » : de la pâte à sel qui se conserve plusieurs jours, des fanes de radis que les enfants prendront plaisir à découper, un fruit (ils pourront le mettre à la bouche sans danger). Il faut prévoir de les changer régulièrement. Les fruits et légumes en plastique présentent moins d'intérêt. On peut par contre laisser l'enfant s'approprier ce qu'il trouve. J'ai vu un enfant de 4 ans récupérer des petits cochons d'un jeu de société pour les faire cuire dans une casserole.

- Un « coin marchande » : l'étal peut être fabriqué avec un grand carton ou simplement une table. Une balance en bois, une caisse en carton avec un tiroir, des billets et des pièces découpés dans du papier ou du carton, un ou deux paniers en osiers suffisent à créer un magasin. Il faut prévoir aussi de la marchandise. Pour cela, il est utile de récupérer des emballages alimentaires, des boîtes de différentes sortes, des chutes de tissus... Encore une fois, laisser les enfants emporter ce qu'ils trouvent : au cours d'une balade en forêt par exemple, des glands ou des châtaignes, ou tout simplement des petits cailloux.

- Un coin « déguisement » peut être aménagé sans investir dans des costumes onéreux. Des vieux vêtements, quelques chapeaux, des chaussures, des accessoires (sac à main, parapluies...), complétés de bandeaux et de grandes chutes de tissus feront l'affaire. Les enfants pourront y rajouter des costumes qu'ils auront construits. Les déguisements seront rangés sur des cintres afin d'être bien visibles. On peut également prévoir une « malle à trésor » ou se confectionner un « arbre à chapeaux » avec quelques branches. Un grand miroir sera bien sûr très utile dans ce coin.

On pourrait multiplier les exemples : un village en gros carton, une cabane, un tipi, un « coin docteur », un salon de coiffure...



Des coins peuvent être construits pendant le séjour.

© : Dominique Perney

Si certains aménagements sont mis en place avant l'arrivée des enfants, d'autres sont construits pendant le séjour. L'observation des jeux des enfants doit donner des idées à l'équipe d'animateurs.

Il n'est pas nécessaire de décorer ces coins de jeux, les enfants peuvent le faire eux-mêmes. On évitera ainsi de trop marquer ces espaces avec notre vision d'adulte. Par contre, il est important de prévoir dès l'installation le rangement du coin : panoplies, caisses, étagères... Il faut que l'enfant puisse facilement ranger seul lorsqu'il a terminé de jouer.

Le rangement doit d'ailleurs être une règle clairement expliquée aux enfants en début de séjour. Un aménagement mis en place en début de séjour doit avoir la possibilité d'évoluer au fur et à mesure que les enfants se l'approprient. Les jouets que les enfants ont construits (un cheval chaussette, une voiture en carton...¹) y trouveront naturellement leur place et viendront enrichir leurs jeux.

Laissez-les jouer

On entend souvent des adultes regretter que les enfants passent leur temps à jouer à Batman ou au dernier héros de dessins animés. C'est oublier que ces personnages font partie de leur culture. Il est cependant possible de leur ouvrir de nouveaux horizons en leur lisant des livres, en leur racontant des histoires... J'ai souvenir d'enfants jouant aux « Maximonstres » après la lecture de *Max et les Maximonstres*² ou rejouant *Jean sans*

peur, un conte qu'ils avaient particulièrement apprécié. Ce sont toutes les activités du centre qui viendront enrichir les jeux des enfants : une balade en forêt, des jeux avec les éléments naturels, la cabane construite par les enfants, des jeux chantés... Enfin, méfions-nous de ne pas dénaturer ces jeux spontanés si riches pour en faire des saynètes ou des pièces de théâtre jouées par des jeunes enfants. Jouer devant les autres, théâtraliser, ne correspond pas aux besoins des enfants de cet âge. Alors, laissons-les jouer. ■

1 - On trouvera dans le fichier Activités des 4 saisons des Ceméa des idées de jouets à construire par les enfants. D'autres jouets, plus difficiles, seront construits par les animateurs et mis à disposition des enfants.

2 - de Maurice Sendak à L'École des Loisirs.

De la malle déguisement...

JULIEN MERITET

Du jour où la malle déguisement a été découverte jusqu'à la présentation d'un moment de jeu de théâtre, une grande partie du groupe des grands a pendant quatre jours, vécu pleinement et avec intérêt plusieurs activités dramatiques. Celles-ci ont été initialement provoquées par un « coin expression » aménagé à la base pour se déguiser.

Aménager des coins spécifiques d'activités comme un « coin bois blanc » ou un « coin déguisement » est quelque chose de relativement courant dans la préparation d'un CLSH ou d'un centre de vacances. Si l'équipe d'animation aménage tel ou tel coin d'activité, c'est parce qu'elle envisage de proposer et de faire vivre aux enfants, au cours du séjour, les activités en question dans un cadre de qualité. Sans que l'animateur soit source de proposition, ces coins peuvent aussi donner aux enfants l'envie de faire telle ou telle activité souvent dans leur forme la plus simple mais pas forcément la plus inintéressante. Par exemple, un « coin peinture » peut donner l'envie de peindre, un « coin poupée » celle de jouer à la poupée... Quand les enfants s'investissent entièrement dans une activité particulière, ils proposent parfois d'eux-mêmes une ou des idées pour la prolonger vers une forme plus aboutie ou plus ambitieuse. Le rôle de l'animateur est alors de les aider en leur donnant les moyens de réaliser leurs projets. D'autres fois, quand l'animateur perçoit un fort intérêt de la part des enfants dans une activité, il peut impulser lui-même des idées de poursuite d'activité susceptibles de les intéresser.



Quand des « vieux » envahissent un centre...

Ce n'est qu'au milieu du séjour que le groupe des grands du CLSH a découvert la malle de déguisements jusqu'ici utilisée seulement par le groupe des dinosaures âgés de 7 à 8 ans. Si elle n'était jusque là seulement exploitée que par ce dernier groupe, c'est parce qu'un « coin expression » avait été aménagé dans leur salle. Pourtant, dès que les grands sont entrés par hasard dans la salle des dinosaures,

ils se sont jetés sur la malle afin de se vêtir de chemises, pantalons, chapeaux, sac à mains, tissus en guise de robe...

Je découvre alors avec plaisir que, une fois déguisés, les enfants se mettent à jouer des personnages tout en créant des liens entre eux. Du coin de l'œil, j'aperçois un bleu de travail suspendu à un cintre, je décide de l'enfiler et me barbouille la figure de noir : je suis le réparateur de tout ce qui est cassé ou en panne. « Bonjour Madame Ginette,

il paraît que vous avez un problème dans votre maison!». Mélissa, déguisée en Madame Ginette me répond : «Oh oui! C'est ce foutu lavabo que vous avez pourtant réparé la semaine dernière qui fait encore des siennes...» C'est ainsi que je m'immisce dans leur jeu. Chaque enfant est un personnage: il y a bien sûr Dame Ginette, un curé, une jeune fille, une mamie, un extra-terrestre...et aussi beaucoup de maisons. On a joué pendant un petit moment puis on est parti sur une autre activité.

L'après-midi, deux autres grands se sont déguisés, sûrement leur en a-t-on donné l'envie par notre saynète du matin. C'étaient des vieux avec leur canne. Ils ont joué de manière constante et étaient vraiment ancrés dans leur personnage jusqu'à la fin de la journée. Le lendemain matin, dès que tous les enfants qui s'étaient déguisés la veille sont arrivés, ils me demandent s'ils peuvent aller se déguiser, comme s'ils n'attendaient que ça. Bien sûr, je les y autorise. Ils sont en fait beaucoup plus nombreux cette fois-ci et presque tous se déguisent en vieux avec leurs indispensables cannes. Même si j'avais prévu une autre activité pour la matinée, on a joué jusqu'au repas de midi : il y a eu une visite guidée où tous ces petits vieux étaient émerveillés de voir autant d'enfants s'amuser et il a fallu aller très doucement, parler fort tout en articulant parce qu'ils étaient dur d'oreille, il y a eu de nombreuses chutes... Si l'on considère que se déguiser et jouer est une activité comme une autre, c'est bien le coin déguisement qui est la source d'un tel engouement pour cette activité. Les coins aménagés suscitent des envies d'activités et donnent la possibilité de les réaliser. C'est bien là une des raisons pour laquelle l'équipe d'animation fait de tels aménagements.

Construire une histoire à jouer

De manière souvent inattendue, les activités qui émergent d'un coin spécifique se prolongent sous d'autres formes. Pour en revenir à ma petite histoire, les enfants de mon groupe n'en sont pas restés à jouer spontanément en étant déguisés. Percevant un intérêt et du plaisir de la part des enfants à rentrer dans la peau de personnages, j'ai lancé l'idée de construire une histoire à jouer car ça me semblait en être un prolongement possible. « Si on inventait une histoire? - Oh oui! »



m'ont-ils répondu spontanément tous en chœur. S'ils n'avaient pas manifesté autant d'enthousiasme, j'aurais certainement lancé une autre idée de poursuite d'activité autour de l'expression. En tout cas, c'est bien parce qu'ils étaient motivés pour jouer leur histoire qu'une présentation a vu le jour (même s'ils n'avaient pas forcément conscience au début des contraintes que cela pouvait représenter). L'histoire s'est progressivement enrichie et plus de la moitié du groupe des grands y a participé. Même si j'ai impulsé quelques idées et donné des conseils pour son déroulement, le scénario venait des enfants. C'était leur « pièce de théâtre * » qui mettait en scène des vieux dans une maison de retraite.

Mon rôle a été de les aider dans sa construction qui a duré environ deux jours et de porter avec eux ce projet. Entre-temps, l'équipe d'animation responsable de ce groupe a proposé aux enfants un repas de têtes qui semblait tout à fait approprié à l'ambiance du groupe. Un repas de têtes consiste à manger tout en étant déguisé (seulement la tête) et le temps du repas, à être le personnage qu'on a choisi d'incarner. En fait, avec les enfants, nous avons organisé un repas dans un hospice pour vieux : il y avait bien entendu des

vieux mais aussi des infirmier(e)s, une directrice et du personnel de service. La présentation, quant à elle, a eu lieu devant d'autres enfants plus jeunes du CLSH. C'est avec cette présentation que toutes ces activités dramatiques se sont achevées.

C'est avant tout l'aménagement d'un « coin déguisement » qui a été le point de départ de ces quatre journées d'activité. Sans oublier le fait qu'il existe d'autres moyens pour cerner les envies des enfants, des choses similaires peuvent également se produire à partir de tout autre coin d'activité. Toutefois, ce type d'aménagement ne suffit peut-être pas à lui-même pour que des projets d'activité émergent au cours d'un centre et l'intervention de l'animateur est essentielle. Dans la mesure de ses compétences, un de ses rôles est d'impulser des idées d'activités poursuivant celles que les enfants aiment particulièrement faire et d'être porteur de leur projet. ■

* Mot employé par les enfants.



« BOUGER LES MURS » POUR ACCUEILLIR LES PARENTS EN CENTRE DE LOISIRS

BRUNO CHICHIGNOUD

Belbeuf (Normandie) juillet 1998.

Un parent : « Bonjour, pourriez m'indiquer où se trouve le bureau du directeur, s'il vous plaît ? »

Un animateur à l'entrée du centre : « oui, vous traversez la cour, derrière la cantine juste à côté du vestiaire du terrain de foot... »

Cette probable scène était pour nous, équipe de direction du centre de loisirs, difficile à accepter. D'autant qu'une fois ce parcours effectué, le local qui servait de bureau était si petit que les visiteurs devaient rester debout.
Quel accueil !

Concernant l'implantation du bureau dans le centre, on nous renvoya trois arguments jugés implacables : il a toujours été là, c'est le local des enseignants, de toute façon c'est dans cette pièce que se trouve le téléphone.

Notre conception de l'accueil

Opposons notre argumentaire avec conviction (mais ménageons nos interlocuteurs car d'autres choix concernant l'affectation des locaux ont déjà beaucoup surpris).
Nous voulons avoir de nombreuses rencontres avec les parents. Il faut qu'ils puissent comprendre comment nous travaillons, quels sont les projets en cours...
Nous n'avons pas besoin d'un bureau en tant que tel, mais plutôt d'un lieu d'accueil, d'un espace de rencontre et d'information.
Nous voulons être au cœur du centre de loisirs, voir et être vu. En fait, les moments où nous avons besoin de confidentialité sont rares et dans ce cas on se déplacera.
Nous voulons également que ce lieu soit un lieu ressource pour les animateurs, facilitant notre disponibilité permanente pour jouer un rôle formateur.

Quels aménagements ?

Une fois l'évidence rejetée et les intentions posées... imaginons les solutions et les aménagements nécessaires.

Le lieu choisi, pour ce que nous appellerons l'accueil, sera vaste, dégagant des espaces vitrés sur les différents pôles d'activités. Nous déplacerons donc une salle d'activité.

Une signalétique réalisée à l'imprimante couleur sur des feuilles ensuite plastifiées guidera le visiteur.

Un téléphone sans fil longue portée règlera le problème de l'implantation téléphonique et nous permettra de l'emporter sur le terrain (investissement 350F).

Trois espaces seront articulés les uns aux autres dans la même pièce.

Un coin administratif : des tables de travail pour l'équipe de direction dont l'économiste ;
Un espace animateur avec des cartes de la région, de la documentation sur les activités, un dossier implantation, les registres de présences et un panneau « messages ».

Un espace accueil avec petites tables, cafetière, petits biscuits ouvrant sur un affichage géant présentant les activités réalisées et celles en préparation.

Nous pousserons la provocation jusqu'à installer un salon de jardin constituant ainsi une terrasse. De la musique, quelques fleurs, le décor sera planté.

Faire vivre les murs

Ce lieu devenant en quelque sorte « le cœur du centre », il sera d'autant plus important que son fonctionnement traduise nos intentions éducatives.

Nous organiserons une permanence dans cet espace de rencontre (pour que l'on y trouve toujours quelqu'un de disponible). Il

sera ouvert aux enfants, il suffit de les laisser imaginer tous les prétextes possibles pour venir sur le « territoire des adultes ». Nous devrons donner à chacun l'habitude de fréquenter les lieux.

Les parents viendront y prolonger le séjour de leur enfant ou l'inscrire aux campings organisés.

Ce sera également le lieu des réunions d'animateurs car toutes les informations et toutes les ressources documentaires s'y trouveront.

Je me plais parfois à répéter que pour être animateur (ou directeur), il faut avoir l'âme d'un déménageur.

L'action indirecte par une bonne exploitation des possibilités offertes par le milieu de vie est souvent bien plus efficace que de longues déclarations d'intentions...

Des effets particulièrement positifs

Certains parents nous ont dit avoir été impressionné d'être aussi bien accueilli (pourtant il faut reconnaître que notre café n'était pas toujours bon, ça dépendait de qui le faisait) dans ce qu'ils ont appelé la « ruche tranquille et joyeuse ».

Pour eux, voir une équipe au travail, partager furtivement quelques-uns de ses moments, c'est cela de gagné en meilleure compréhension mutuelle.

De toute évidence les enfants ont très bien perçu ce climat de confiance entre leurs parents et leurs animateurs.

Nous voulions une certaine complicité avec les familles, il n'y a pas eu besoin de leur dire. ■

Le bureau de direction

OLIVIER IVANOFF

Le bureau de direction peut être pour les enfants un espace de médiation, d'expression et de rencontre privilégiée avec des adultes. Il peut également devenir le déclencheur d'activités nouvelles.

Les enfants ont terminé le repas et sont répartis dans des groupes pour pratiquer des activités calmes. Je suis assis à une table et j'en profite pour faire un peu d'administration. Une des adjointes travaille sur l'autre bureau et prépare un planning pour le lendemain. Quatre enfants sont également dans la pièce.

Vivien s'entraîne au jonglage. Il pose les balles, mime un chanteur avec le micro du magnétophone. Il nous raconte le concert d'Hélène qu'il est allé voir avec sa sœur... Florian et Dorothee jouent au Mikado sur un coin de table disponible. Anthony est assis près de ma table et ne fait rien. Il observe.

Cette scène pourrait laisser penser que le bureau de direction est une sorte de salle des pas perdus, un lieu dont le rôle est mal défini et qui peut être occupé par tous. Ce n'est absolument pas le cas.

Cette pièce est clairement le lieu où l'équipe de direction travaille. Il n'est pas accessible à certains moments, voire même clos quand nécessaire. Mais il est souvent ouvert et si l'on n'y voit jamais ou très rarement certains enfants, d'autres éprouvent le besoin de venir régulièrement y rendre visite.

Un lieu d'écoute et de parole

Le bureau de direction a quelque chose de mythique pour certains enfants, sorte d'antre du pouvoir, «c'est le bureau du directeur». Mais, c'est avant tout un lieu où travaille une équipe d'adultes généralement plus âgés que les animateurs. Ils ne participent pas en permanence à la vie des groupes et peuvent donc prendre du recul par rapport au vécu des



© : Olivier Ivanoff

enfants. Les enfants souvent y racontent des événements de leur vie dont ils ont envie de parler : petites ou grandes choses, insignifiantes ou importantes...

Joëlle s'accroche souvent avec les autres enfants aussi, elle aime bien venir de temps en temps au bureau mettre de côté ses difficultés de relation avec le groupe. Pendant que nous travaillons, elle fait des boîtes en pliage. Tout à coup, elle s'arrête, lève le nez de sa feuille et me dit : «Tu ne vas pas te moquer de moi si je te raconte quelque chose?» Elle nous parle d'un petit rôle de figuration qu'elle a tenu dans un film, puis de la manière dont elle vit à la maison, au collège... Parfois, ce dialogue permet à certains enfants de recréer du sens et de mettre en dynamique les éléments de la vie quotidienne qui les entourent.

Maxime arrive dans le bureau alors que je suis entrain de trier le courrier pour les différents groupes. Il prend un colis et me demande s'il est pour lui. Au début je pense qu'il souhaite s'amuser, mais je me rends vite compte que sa question est sérieuse et qu'à 6 ans, il n'a pas réalisé que ce sont le nom et l'adresse qui déterminent le destinataire du colis. Je le lui explique, il «m'aide» à trier le courrier, puis retourne avec son groupe.

Parfois des enfants se contentent de nous regarder travailler. Cela fait un quart d'heure que je fais de la comptabilité, le nez dans mes

budgets et Tristan me regarde, bien sagement, visiblement très intéressé et intrigué. Je lui explique en un mot ce que je suis en train de faire et replonge dans mes chiffres. Tristan restera encore une demi-heure à m'observer attentivement. Au fait, avait-il déjà vu un adulte qui travaillait ? S'était-il déjà interrogé sur l'origine de tout ce qui l'entourait dans le centre et sur le travail qui pouvait y être lié ? On l'avait sûrement déjà emmené visiter des musées ou voir les singes au zoo, mais certainement jamais un adulte occupé à faire de la comptabilité.

Un lieu de médiation

Parfois les enfants évoquent ce qui se passe dans le groupe, leurs difficultés d'adaptation, les problèmes qu'ils rencontrent, ce qu'ils considèrent comme étant des injustices.

Ces jeunes ont souvent du mal à traiter sans une réponse violente les difficultés de relation auxquelles ils sont confrontés.

Cette situation leur donne la possibilité de se trouver sur «terrain neutre» pour évoquer les problèmes qu'ils rencontrent, «à froid» et avec du recul.

Nous sommes au bureau et nous réfléchissons à des lieux de camping potentiels, quand soudain on entend dans le couloir une violente altercation. Régis est à deux doigts de se battre avec son animateur. Tous les deux sont

rouges de fureur et l'agressivité est à son comble. Je m'interpose, l'adjointe accompagne l'animateur dans le groupe et je demande à Régis d'aller dans le bureau pour se calmer. C'est un enfant qui a de très gros problèmes personnels et a des relations très agressives avec les autres.

Suite à l'affrontement avec l'animateur, il est sous l'emprise d'une violence qui le déborde et poursuit sur sa lancée. Je le saisis fermement par le bras et l'emmène au bureau. Régis crie : « J'en ai assez, vous êtes tous contre moi ! » Je lui réponds le plus tranquillement possible : « Je ne peux pas parler avec toi dans cet état. Tu vas te calmer et ensuite nous verrons », puis je reprends mon travail.

Régis va s'asseoir dans un coin de la pièce où il reste sans rien faire. D'abord, il marmonne toutes ses rancœurs, puis il se tait.

Au bout d'un moment, comme si rien ne s'était passé, il vient me voir pour me demander ce que je fais. Nous parlons des difficultés qu'il rencontre au sein du groupe et nous

mettons d'accord sur le fait que dans la mesure du possible, il viendra au bureau quand il sentira que les choses vont déborder. Il y sera toujours le bienvenu.

De temps en temps, un enfant vient passer un moment au bureau, parce qu'il a besoin d'être éloigné du groupe et que la confrontation avec les autres enfants ou les animateurs n'est plus possible. Mais du fait de l'ouverture fréquente du bureau aux enfants, cette mise à l'écart momentanée n'est pas vécue comme une sanction. Elle est bien située dans sa démarche qui est de rompre avec l'engrenage de l'agressivité et la montée de la violence. S'il n'y est pas déjà venu lui-même, l'enfant sait que le bureau est fréquenté volontairement et régulièrement par d'autres avec un plaisir évident. Il est donc plus à même d'entendre le discours qui lui est tenu : « On ne résoudra rien en étant énervé. Tu es ici pour te calmer, car ce n'est pas possible dans ton groupe. Ensuite, tu me raconteras ce qui te pose problème et nous essayerons d'y apporter des solutions. »

Un lieu de naissance d'activités

Des balles de jonglage traînent, oubliées par un animateur. Un enfant essaye, puis un autre, un troisième ayant plus d'expérience donne des conseils puis fait une démonstration. Visiblement ces balles sont de fabrication artisanale, un des enfants s'interroge : « Qui les a faites ? Qu'y a-t-il à l'intérieur ?... » L'expert en jonglage donne des explications mais les enfants ne sont pas d'accord : « Si on coupait un ballon ça fuirait ». Je suis pris à témoin et je confirme les explications de l'expert. « Alors, c'est facile à faire » s'exclame un des enfants néophytes. Lorsque les enfants sont dans le bureau, on peut être amené à parler d'activité avec eux. Parce qu'ils ont vu un objet, un jeu, une fiche, une carte ou qu'ils parlent de ce qu'ils ont vécu dans leur groupe. Parfois, ils racontent ce qu'ils ont fait dans un autre centre de vacances ou avec leurs parents. On parle, on montre, on répond aux questions... À l'enfant de reprendre, s'il le désire, les informations glanées pour proposer des activités à son groupe. ■



CHOUETTE, IL PLEUT...

STÉPHANE ESQUIROL

Il pleut...

Fort heureusement, ce n'est que notre premier jour de pluie alors que nous sommes là depuis cinq jours. Il n'empêche qu'aujourd'hui, ça tombe franchement mal : un groupe d'une dizaine d'enfants doit partir camper un peu plus haut, à 500 m en amont de la colo. Le camp est d'ailleurs encore monté, un groupe a passé la nuit là-haut et a d'ailleurs eu la chance de rentrer au centre juste avant que la pluie n'éclate...

Et oui, il pleut... Et l'économiste qui a prévu un pique-nique avec grillades pour le camping...

Mais n'avons-nous pas une salle inutilisée au premier ? Des vieux draps de reste ?

Une heure plus tard et quelques draps savamment attachés, nous voilà en possession, à l'intérieur même du centre, d'une grande tente digne des plus grandes tribus de touaregs !

Et cette tente est si grande que son propriétaire, le cheikh Del Hacolo vint lui-même inviter le groupe des campeurs malchanceux à partager son repas et sa tente pour la nuit.

Dis monsieur météo, 'y pleut de nouveau bientôt ?!?

Du coin à l'atelier

ÉRIC JOUSSET

Pourquoi plutôt un « atelier démontage » qu'un « coin démontage » ? C'est suite aux expériences antérieures que nous avons décidé de transformer le « coin démontage » en un « atelier démontage ».

L'atelier « démontage » est une démarche d'activité menée par l'animateur, car il est nécessaire que les jeunes puissent acquérir de la rigueur dans le démontage des appareils, qu'ils soient méthodiques dans le rangement des pièces.

Cette démarche d'atelier permet également d'appréhender la démarche expérimentale,

mais pour cela l'animateur doit aider les jeunes à oser regarder pour démystifier « les boîtes noires » à jouer pour comprendre la globalité de l'appareil à démonter avec rigueur pour comprendre à créer et inventer en réutilisant les pièces de récupération.

Le coin démontage ne permet pas d'atteindre les objectifs d'une activité à caractère technique et scientifique.

La première étape : un « coin démontage »

Dans ce coin aménagé il était possible de démonter avec la perspective de récupérer des petits mécanismes, des composants, des moteurs électriques, de la visserie. Mais nous avons constaté que les jeunes utilisaient les grands moyens : les marteaux, les tournevis, les pinces et la force.

Les pièces des appareils voltigeaient dans tous les sens. Ce coin d'activité n'était ni pertinent,

ni vraiment réfléchi et la perspective de la « récup » n'étant pas possible provoquait des déchets allant à l'encontre de l'éducation à l'environnement.

La deuxième étape : « l'atelier démontage »

Suite à ce constat, nous avons pensé l'aménagement pour animer ce coin. Nous avons proposé trois espaces structurés afin que les jeunes puissent démonter, ranger et réutiliser dans de bonnes conditions.

Le rôle de l'animateur était d'aider les jeunes à se repérer dans ces trois espaces.

Cette démarche a eu des effets positifs auprès d'eux, qui ont témoigné leur plaisir.

La troisième étape : démontage et éducation à la culture scientifique

Nous avons formalisé davantage cette démarche en proposant un espace d'observation et de formulation d'hypothèses pour compléter « l'atelier démontage ».

Nous vous présentons en conséquence quatre fiches qui correspondent à quatre espaces et qui devraient être animés les uns après les autres.

Les quatre espaces

Les quatre fiches de la page suivante ne sont pas exhaustives ; elles pourront se compléter au fur et à mesure des expériences que vous mènerez dans vos centres de vacances et de loisirs.

Cet « atelier démontage » a permis aux jeunes de développer une attitude citoyenne. Ces jeunes sont devenus sensibles à cette notion de récupération qui contribue à l'éducation à l'environnement.

Cette activité démontage, qui est née spontanément, s'est peu à peu enrichie par l'action, la réflexion et l'observation et elle a abouti à donner du sens au projet pédagogique de la colo. ■

Les boîtes noires

Les magnétoscopes, photocopieurs, télécommandes... sont des boîtes que l'on utilise au quotidien sans forcément comprendre leur fonctionnement.

Les boîtes noires, « on ne voit rien » c'est-à-dire que l'on ne comprend pas leur fonctionnement. Il y a un mystère, une part d'imaginaire.

Dans la photocopieuse « qui prend les photos », est-ce qu'il y a un appareil photo ? On peut imaginer comment ça pourrait fonctionner et inventer des scénarios. Quand on regarde, on constate qu'il y a pleins de choses dans tous les sens. C'est le noir.

Ouvrir les boîtes noires, c'est-à-dire démonter, permet de lever le mystère sur la machine, de se rassurer et de modifier ses représentations de l'appareil. C'est aussi accepter de ne pas pouvoir tout s'expliquer.



© Eric Jousset

Espace n° 1 Oser regarder démystifier des « boîtes noires »

Le coin

L'objectif : démystifier, ouvrir des boîtes noires, regarder, développer la curiosité, expérimenter la démarche scientifique.

Comment : Partir des idées des jeunes « comment ça marche », chacun explique, verbalise, interprète les observations, faire émettre des hypothèses à propos des fonctionnements.

Déroulement : on ouvre la boîte, on observe le fonctionnement de l'appareil en état de marche quand c'est possible bien sûr et on essaie de vérifier temporairement les hypothèses de départ.



© Eric Joussot

Le rôle de l'animateur

L'objectif pour l'animateur : prendre en compte les représentations de chacun et aider à chercher des réponses.

Attention : ne pas anticiper les réponses. Il est préférable de les inviter à trouver des solutions.

L'animateur ne pourra pas répondre à toutes les questions, car il n'a pas toutes les connaissances, mais il peut inviter les jeunes à chercher dans les livres, et auprès d'autres personnes compétentes.

Faire verbaliser les jeunes sur le fonctionnement permettra à l'animateur de prendre en compte les représentations et de proposer des expériences pour confirmer ou infirmer leurs représentations.

Je vous renvoie à Gérard De Vecchi.

Ce qu'il faut savoir

Attention : certains appareils électroniques sont en 220 V. Il est préférable si vous avez peu de connaissances de mettre des piles pour faire fonctionner l'appareil.

Si vous maîtrisez les alimentations stabilisées vous pouvez utiliser le 220 V, mais il faudrait être attentif pendant les observations.

La plupart des appareils électroniques fonctionne en basse tension et en courant continu c'est à dire 15 V, 12 V, 6 V.

Pour repérer quelques signes
= courant continu
~ courant alternatif.

Espace n° 2 Jouer pour comprendre la globalité de l'appareil (manipuler les objets)

Le coin

L'objectif : jouer et comprendre la globalité de l'appareil et être capable de localiser les différents modules.

Comment :

- Repérer le module alimentation qui a une entrée en 220 V alternatif et une sortie en courant continu de basse tension.
- Repérer le module transformation qui est la partie mécanisme de l'appareil qui permet de récupérer les pièces (moteurs, engrenages, visseries...).
- Repérer le module de traitement de l'information c'est-à-dire la visualisation des effets de l'appareil. Ce dernier module n'est pas forcément le plus réutilisable pour créer inventer. On retrouve souvent ce principe de schéma dans la plupart des appareils et avec un peu de pratique, vous vous en sortez.

Le rôle de l'animateur

L'objectif pour l'animateur : s'entraîner à repérer ce principe de module. Avoir une vision globale de l'appareil.

Attention : bien respecter les trois étapes qui permettront de repérer plus facilement le fonctionnement de l'appareil. Il n'est pas nécessaire de connaître en détail tous les éléments qui composent les modules. Ce principe de démarche aidera les jeunes à avoir cette logique : sérier les modules.

Pour faciliter la compréhension l'animateur peut fabriquer des modules :

- alimentation = pile plate 4,5 V
- transformation = interrupteur
- les effets = moteurs, lampes.

Ce qu'il faut savoir

Un module c'est un ensemble de composants, de petits appareils, engrenages qui font fonctionner.

● Le module alimentation stabilisé ; un transformateur 220 ~ - 15V = un redresseur pont diode redresse la tension un stabilisateur résistance condensateur. On peut repérer l'entrée le fil d'alimentation et repérer les sorties avec un appareil de mesure.

● Le module transformation qui est très riche : récupérer les engrenages, les courroies, la visserie, les moteurs, les fils électriques, les interrupteurs.

● Le module de visualisation des effets qui est beaucoup plus difficile à exploiter par la suite.



© Eric Joussot

Espace n° 3 Démonteur avec rigueur pour comprendre et catégoriser les objets

Le coin

L'objectif : démonter avec rigueur pour récupérer les modules. Organiser le rangement et classer et répertorier les pièces.

Comment : deux jeunes autour d'un appareil sur une table et assis confortablement afin de démonter avec des outils appropriés c'est-à-dire des tournevis cruciformes, une petite pince et un fer à souder.

Organiser et classer les pièces au fur et à mesure du démontage surtout les composants.

Exemple : vous pouvez récupérer des pots de yaourts qui sont très pratiques pour les petits moteurs, leds, visseries, lampes...

Le rôle de l'animateur

L'objectif de l'animateur : être soucieux de l'organisation de ce coin surtout le rangement. Avoir beaucoup de rigueur. L'aide de l'animateur est précieuse dans ce coin.

Il doit faire repérer comment on peut démonter sans casser.

Il invite les jeunes à contrôler le fonctionnement des pièces avec l'appareil de mesure.

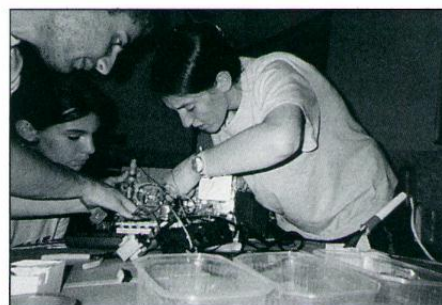
Il peut donner le vocabulaire technologique des appareils ce qui contribue à l'alphabétisation scientifique.

Il doit inviter pendant ce moment à ranger. Classer, répertorier permet aux jeunes d'acquérir du raisonnement logique.

Ce qu'il faut savoir

Avoir une connaissance des enfants et des jeunes par rapport à leurs capacités intellectuelles.

Connaître les symboles des composants.



© Eric Jousset

Espace n° 4 Créer, inventer, construire avec des objets de récupération

Le coin

Les objectifs : créer, inventer et réutiliser des objets. Approfondir des connaissances en montent des circuits, des objets. Sensibiliser à la récupération.

Comment : soit le jeune a une idée et il utilise des éléments de «récup» pour faire son projet en s'adaptant aux réalités. Soit c'est le matériel de «récup» qui peut suggérer des idées de projet.

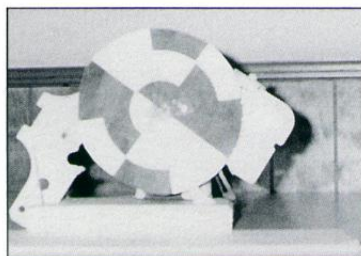
Exemple : on peut récupérer une alimentation qui permettra de faire fonctionner une perceuse électronique, une radio, un baladeur. On peut aussi récupérer un moteur pour motoriser un bateau, une voiture, des toupies...

Le rôle de l'animateur

L'objectif de l'animateur : avoir déjà des pistes de projets, d'idées. Fabriquer des objets stimulants.

L'animateur doit inviter le jeune à expérimenter, à faire un prototype avant de finaliser son projet.

Réutiliser des engrenages pour faire fonctionner des marionnettes, animer des statuettes.



© Eric Jousset

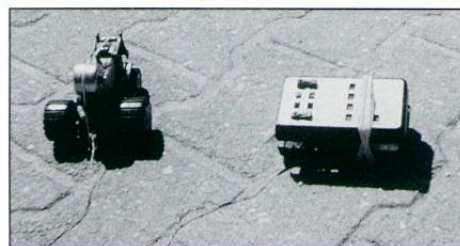
Ce qu'il faut savoir

Attention : on ne peut pas tout faire. On ne peut refaire une radio sophistiquée. On ne forme pas des électroniciens.

L'activité doit rester dans un cadre de loisirs. On n'est pas obligé de construire des objets utilitaires.

On peut inventer des machines infernales comme l'image des *Temps Modernes* de Charlie Chaplin.

Ne pas hésiter à se faire plaisir en créant des machines qui ne servent à rien.



© Eric Jousset



Vivre avec le soleil

Une malle pédagogique pour les enfants, à partir de 6 ans, très utile en centres de vacances pour connaître le Soleil, ses effets et les moyens de s'en protéger.

Savez-vous que les cancers de la peau et les interventions de la cataracte connaissent des taux record de croissance annuels de 5 à 7 % ? Quel rapport avec les enfants, direz-vous ? En apparence, aucun. Pourtant, les surexpositions au rayonnement ultraviolet solaire, notamment pendant l'enfance, en constituent l'une des causes majeures.

Face à cette « nécessité de l'éducation solaire des jeunes », l'association Sécurité solaire a conçu et réalisé, avec beaucoup d'intelligence, une mallette pédagogique intitulée *Vivre avec le Soleil*, destinée à aider les éducateurs dans cette mission. Elle s'articule autour de quatre thèmes principaux : la composition du rayonnement solaire, ses variations, ses effets et les moyens de protection. Elle comprend un *Guide du Soleil*, *Le jeu du Soleil*, *L'Atelier UV* et un *Cahier de l'animateur*.

- *Le Guide du Soleil* est un livret illustré destiné à chaque enfant qui contient la majorité des réponses aux questions sur les UV.
- Le but du jeu du Soleil, à mi chemin entre le jeu de l'Oie et le Trivial Pursuit consiste à arriver à la plage après avoir gagné toutes les protections nécessaires (chapeau, tee-shirt, lunettes, parasol et crème solaire) mais pour cela, il faut avoir répondu correctement à toutes les questions.
- L'Atelier UV permet aux jeunes scientifiques en herbe de réaliser des expériences à l'aide d'un papier réactif aux UV, sans danger pour l'enfant : ils découvrent par eux-mêmes l'efficacité des différents moyens de protection et les effets de la réverbération.
- Enfin, le Cahier de l'animateur comporte des jeux (rébus, quizz, etc.), des animations (fabriquer un cadran solaire, etc.) et une bibliographie.

Cette malle à la fois ludique et interactive présente un réel intérêt pour les centres de vacances et les centres de loisirs. Elle permettra aux enfants de rapidement comprendre, tout en s'amusant, les enjeux d'une bonne exposition au Soleil. Enfin, son intérêt est inversement proportionnel à son prix d'achat. Les tarifs s'échelonnent de 12 francs (*Le Guide du Soleil*) à 49 francs (*Le jeu du Soleil*) et des conditions particulières sont réservées pour l'achat en nombre des différents matériels. Sur ce plan, un avantage, et non des moindres, mérite d'être souligné : les différents éléments de la malle peuvent être acquis indépendamment les uns des autres, certains étant utilisables individuellement, les autres de manière collective. Bravo ! Cette initiative échappe à la logique consumériste d'un grand nombre de jeux.

IVAN BELMONTE

Sécurité solaire - 5, rue Danton, 93170 Bagnolet. Tél. 01 48 97 16 97 - Fax 01 48 97 07 10. La malle *Vivre au Soleil* a été réalisée entre autres avec le concours de l'Union nationale culture et Bibliothèques pour tous, la participation du ministère de la Jeunesse et des Sports et de l'Association nationale pour l'amélioration de la vue.

Article extrait du n°375 de la revue JPA - mars 1999